http://www.oldgamesitalia.net/

FAVOLOSO!!!
100
PAGINE

GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!

Amiga, Atari ST, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board games, etc.

Anno II Numero 17 - Febbraio 1990 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

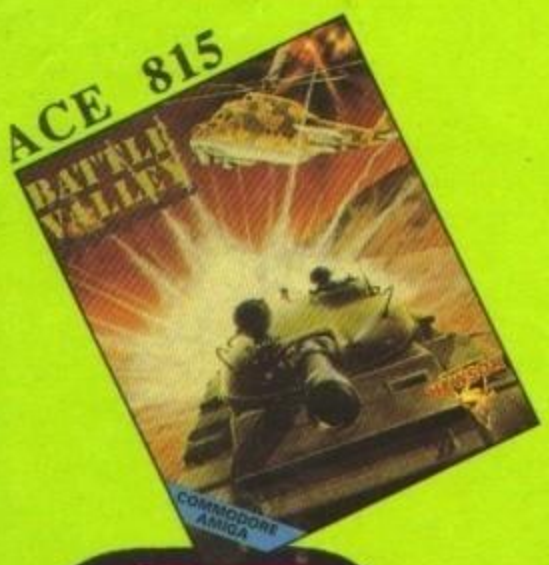
SPACE ACE
FIGHTER BOMBER
DRAKKHEN
MANIAC MANSION
INDIANAPOLIS 500
NINJA WARRIORS

MUSICA:
LA GUIDA AI SEQUENCER
SIMULATORI DI VOLO
LE INCREDIBILI NOVITA'

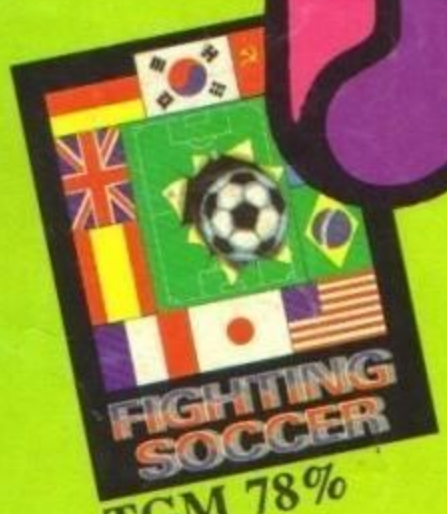
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

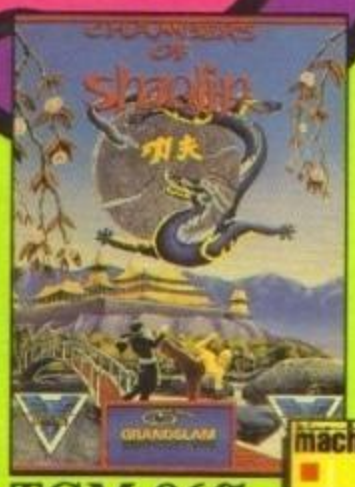
TOP 12 AMIGA SO
ORIGINALI NA



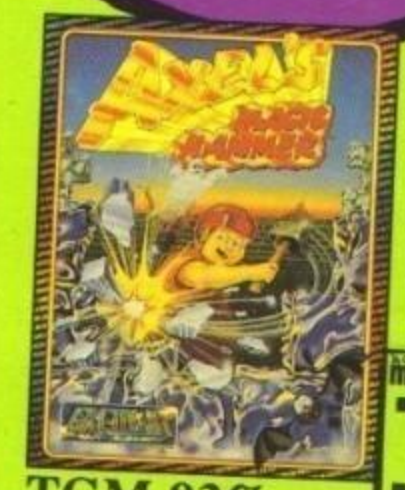
180



TGM 78%



TGM 86%



TGM 93%

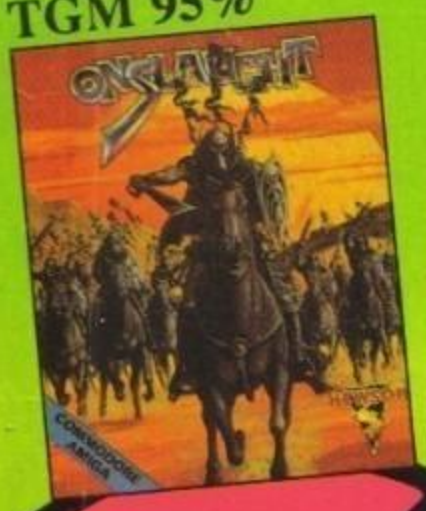
ZERO MA

http://www.oldgamesitalia.net/ 1020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax http://www.oldgamesitalia.net/

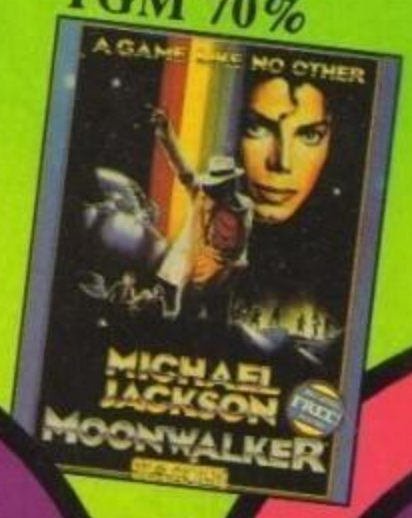
http://www.oldgamesitalia.net/

LO A LIRE 1800!
TURALMENTE!

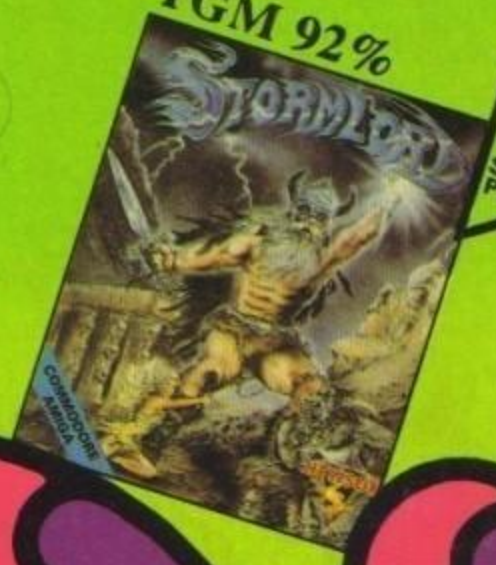
TGM 95%



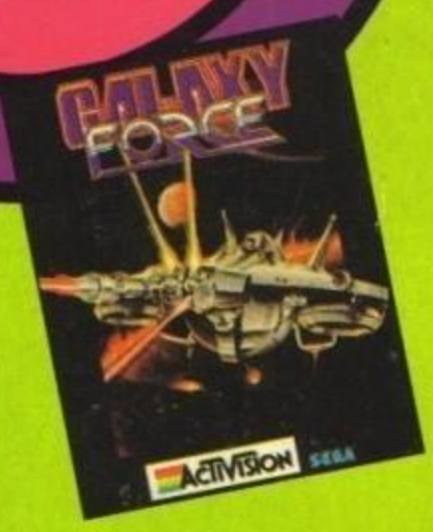
TGM 70%



TGM 92%



ZINE 75%



ISTRUZIONI IN ITA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Veloce e divertente da giocare, Bomber ti regala una dettagliata e accurata combinazione di simulazione di volo, combattimento aria-aria e combattimento terra-aria, per il più completo gioco di simulazione mai realizzato.

- Realistico paesaggio in 3D
- Scegli fra 7 diversi aerei da combattimento
- Ricerca e seleziona le armi
- Unico sistema di controllo della visuale esterna che permette il movimento su tutti gli assi.

MANUALE INTEGRALE IN ITALIANO!

BOMBER

TACTICAL AIR COMBAT

ACTIVISION

© ACTIVISION UK LTD 1989
ALL RIGHTS RESERVED

LEADER
DISTRIBUZIONE

Amiga screen shots shown

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOST PATROL

Non siamo ancora "finiti",
siamo ancora vivi.....
ma non siamo ancora tornati a casa!

Disponibile per ATARI ST e AMIGA.

LEADER

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

08 NEWS & PREVIEWS
A caccia di novità

13 LE RECENSIONI
GIOCHI PER TUTTI I GUSTI E PER TUTTE LE TASCHE...

58 A PESCI IN FACCIA
LA MALEDUCAZIONE: NUOVA 'ANIMA DEL COMMERCIO'?

55 NELLA SCATOLA...
UN GRADITO RITORNO: I BOARD GAMES

76 ANIMAZIONE IN 3D
EMOZIONI DIGITALI CONDITE IN GRAFICA TRIDIMENSIONALE

82 SIMULAVIAZIONE
FANTASTICHE RIVELAZIONI PER GLI APPASSIONATI DI 'DIGIVOLO'

08 Previews

13 Reviews

43 TIPS

48 La Guida

76 La Grafica

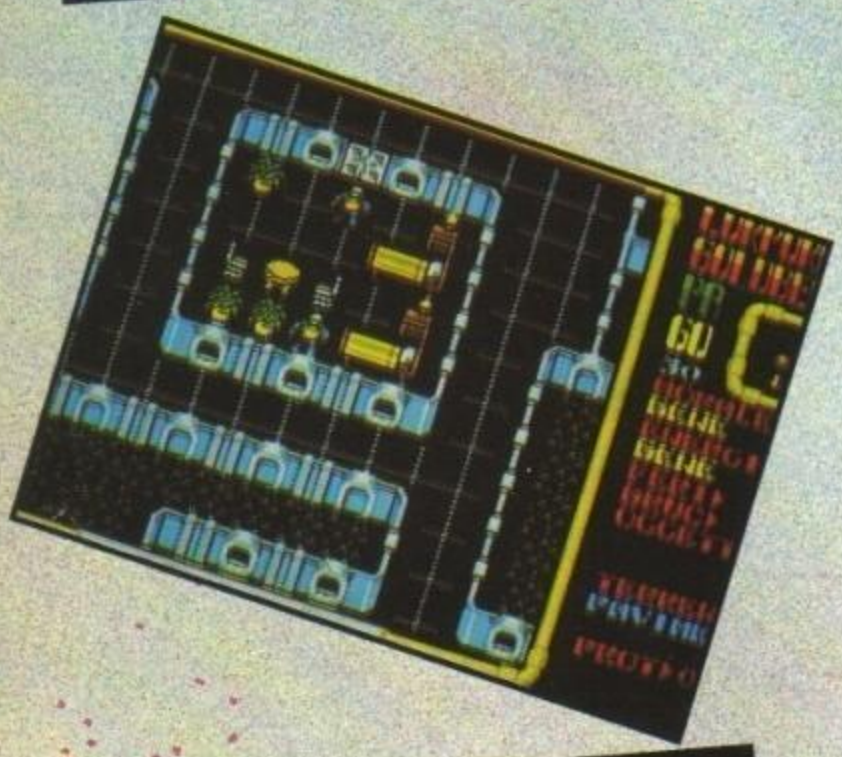
90 LA POSTA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE



Mercato 'sempreverde'

Devo essere sincero: per questo numero di febbraio mi aspettavo un 'periodo morto' nel mercato del software. Il ritardo di molti giochi annunciati nelle preview avrebbe dovuto farli 'slittare' al periodo tradizionalmente più 'vivo' di marzo/aprile (la primavera, le feste pasquali, etc.) — così non è stato, invece.

In questo numero, quindi, le sorprese sono tante: uno Space Ace che viene valutato secondo criteri più obiettivi possibile, un Ghostbusters II che — nella versione PC — si rivela un gioco totalmente diverso dalla versione già recensita, un simulatore di volo (Fighter Bomber, o — come ormai lo conoscono tutti — Bomber) da una casa 'specializzata' per gli arcade e che invece si dimostra altrettanto competente in questo settore, una conversione che fa gridare al 'miracolo' (Ninja Warriors), un gioco 'riciclato' dalla sua versione otto bit che invece si rivela un'imperdibile occasione per chi possiede un sedici bit e via di questo passo.

Ma anche nel settore degli articoli TGM di febbraio non se ne sta con le mani in mano: quello che ormai è diventato un vero e proprio 'corso' di grafica raggiunge la sua quinta puntata con un argomento davvero 'appetitoso' (il 3D), il discorso musicale affronta l'interessantissimo tema dei sequencer, la SubLogic viene letteralmente presa d'assalto dai redattori di TGM per rivelarne tutti i progetti 'aeronautici' e una dolorosa considerazione sul comportamento asociale di molti gestori di computer shop.

Neanche la posta sembra voler confermare la teoria del 'periodo morto di febbraio': una valanga di opinioni, dispute, considerazioni e dibattiti ha lasciato stremato il buon vecchio MBF...

Insomma, la stagione dei sedici bit è proprio una stagione 'sempreverde' — ritiro tutto quello che ho detto sul mese di febbraio... e buona lettura!

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Stefano Monti **Coordinamento Editoriale:** Stefano Gallarini **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione:** Giorgio Baratto, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Marco Galardi, Marco Auletta, Carlo Santagostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul 562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTICIPAZIONI 'MISTE'

Dire che questo mese è un mese senza anticipazioni è come dire che questo inverno è un inverno senza freddo... di tutte le preview che ci siamo lasciati dietro negli ultimi numeri, i titoli realmente apparsi sono più o meno la metà.
Da tempo avrei voluto preparare uno 'special' sui giochi annunciati e mai apparsi (parlo delle preview dei primi numeri di TGM, non di qualche mese fa) ma lo spazio dedicato alle novità in arrivo finisce sempre con l'assumere dimensioni inversamente proporzionali al materiale disponibile.
Per questo mese, allora, accontentatevi di qualche nuova immagine, di qualche rinfrescatina di memoria e di poche novità nel vero senso della parola: quello che segue è niente di più che un collage di immagini e commenti sul futuro prossimo (si spera) del software a sedici bit... buona visione!

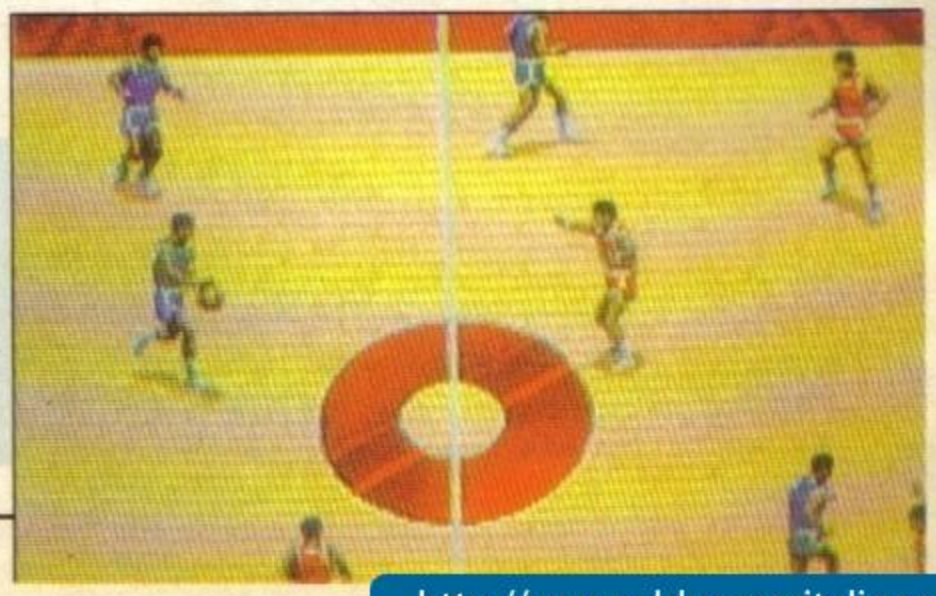
X-OUT

(Rainbow Arts)

Avremmo dovuto recensirlo, ma chissà perché continua a scivolare di numero in numero: fatto sta che è ancora una preview. Questo shoot'em up porta con sé numerose caratteristiche innovative, come uno scrolling 'vero' sull'Amiga, oltre 50 oggetti simultanei sullo schermo di gioco, 160 schermi di azione sottomarina ad alta ultraviolenza... (vers. Amiga)

TV SPORT BASKETBALL

Questa nuova 'puntata sportiva' della Cinemaware potrebbe essere il diretto concorrente di Magic Johnson's Basketball per questo 1990 (vers. Amiga).

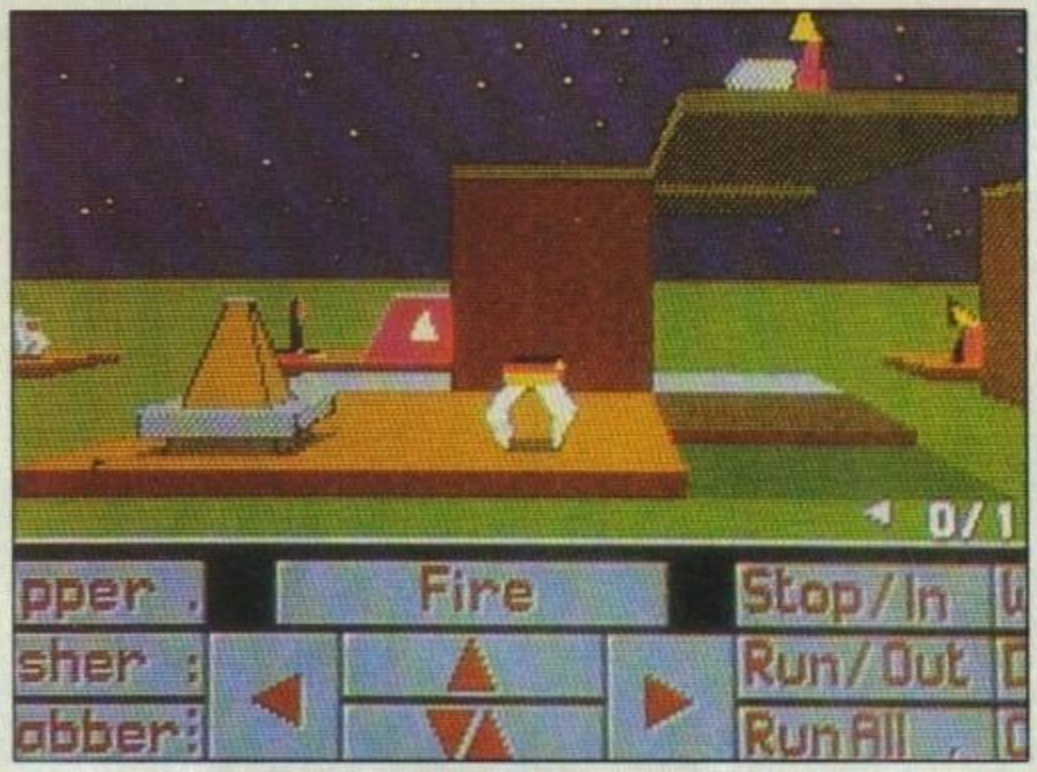


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

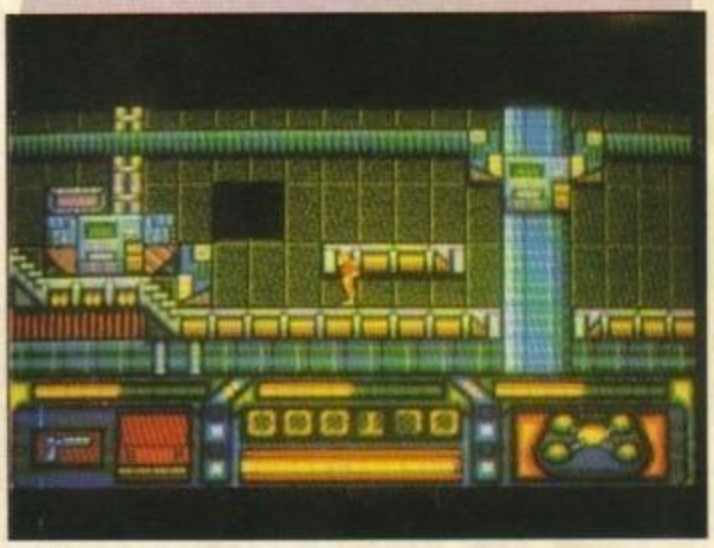
TOWER OF BABEL

Vi avevamo promesso effetti speciali e colori ultravivaci? Non mi ricordo, comunque la Rainbird/MicroProse ha sfornato davvero un rompicapo di quelli galattici... (vers. ST)



STRYX

Eccolo, il tanto atteso gioco della Psygnosis (beh, forse è più atteso Aquaventura): il discendente e l'evoluzione di Obliterator, e ancora un guerriero contro potenti avversari, ma stavolta con una miriade di personaggi sullo schermo. (vers. Amiga)



INFESTATION

(Psygnosis)

Ancora alieni, ancora una minaccia per la Terra... e anche stavolta sarete da soli a combattere contro quest'ennesimo nemico: fateli fuori tutti!!! (vers. Amiga)

THEIR FINEST HOUR

(Lucasfilm Games)

Ahh, finalmente lo vediamo in tutta la sua bellezza, questo seguito di Battlehawks 1942! Studiatevi bene il cruscotto e le inquadrature, e cominciate a sognare... (vers. MS-DOS in VGA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Preview

EAST VS WEST

(Rainbow Arts)

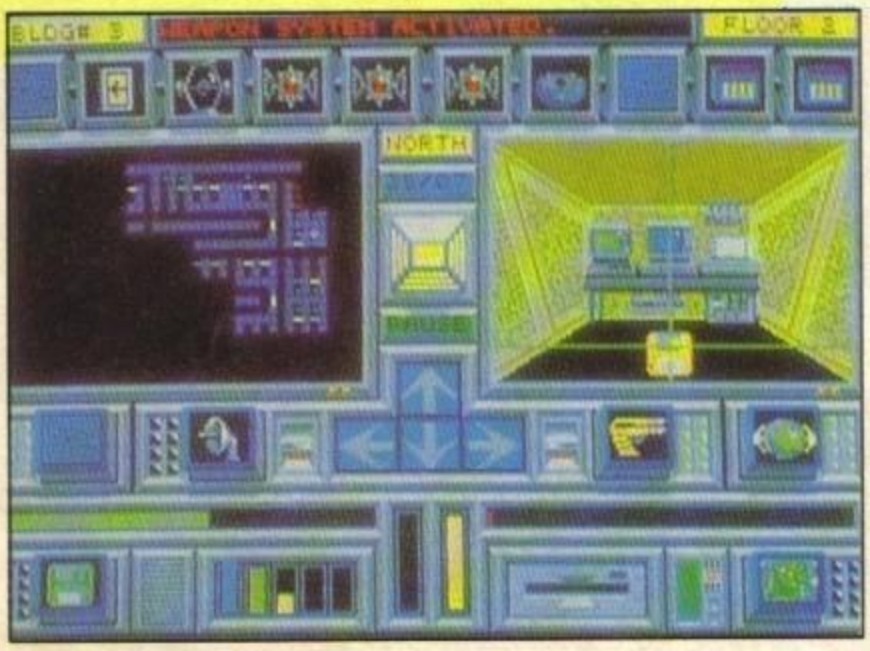
I nostri amici tedeschi insistono con la preview di East VS West: la promessa è un alto grado di realismo e totale coinvolgimento nell'azione di gioco. Diventerete delle vere spie, insomma.

CONQUEROR

Ancora la Rainbow Arts, e in questo caso si lanciano in un settore molto sfruttato ultimamente: la simulazione di carro armato. E di carri, in questo caso, ce ne sono a disposizione ben sedici!

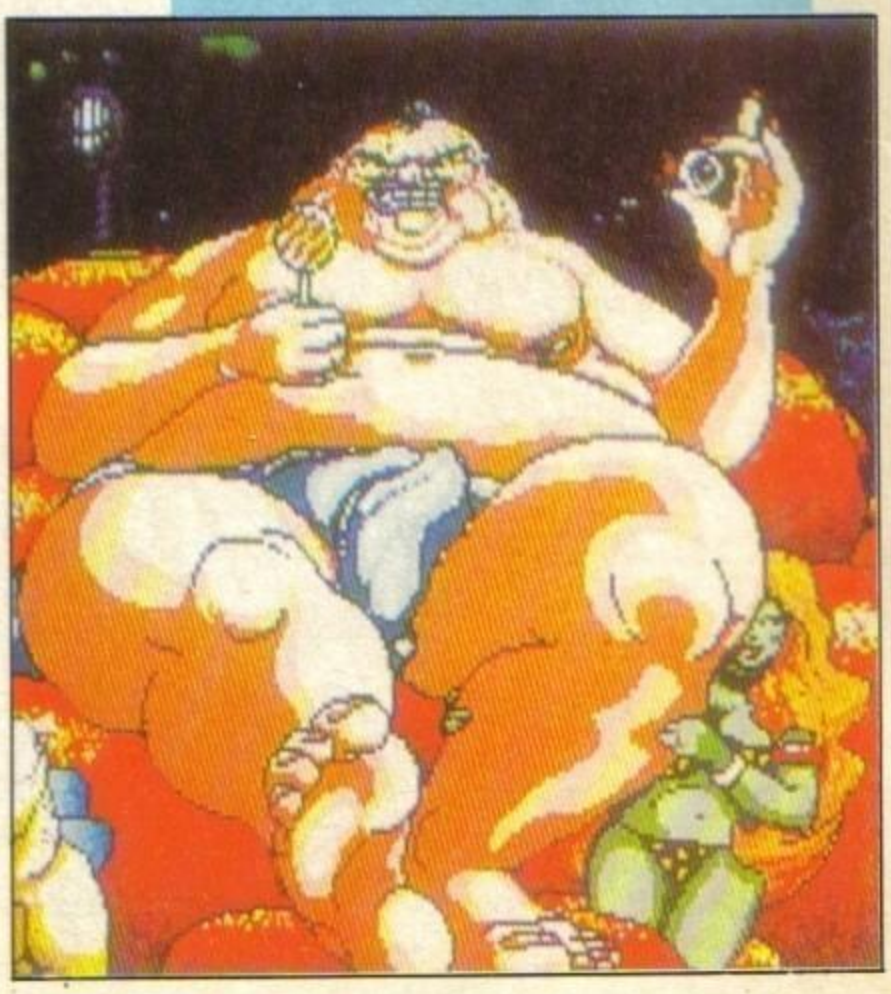
DAY OF THE VIPER

Vi ricordate le preview dedicate alla Accolade qualche numero fa? Cosa? Erano in mezzo a un casino di altre? Beh, se Day Of The Viper vi dice ancora qualcosa, godetevi semplicemente la foto, altrimenti andate a ri-



TONGUE OF THE FATMAN

Finalmente un'immagine di questo gioco dell'Activision (vers. MS-DOS in EGA): se trovate simpatico questo personaggio, venite a conoscere il nostro Direttore Esecutivo...



Per questo numero le preview sono finite: una delle anticipazioni più corte e rapide della storia di TGM... ma è solo per lasciare spazio al resto della rivista, ugualmente ricco di novità. L'appuntamento è, come sempre, al prossimo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

'Colour clash' sull'Amiga? Il sonoro si trasforma in un 'beep'? Quando l'Amiga della redazione ha fatto girare il 'mitico' Manic Miner in versione Speccy, un solo grido si è levato...

METTI UNO SPECTRUM NEL TUO AMIGA !!!

Dopo la Bat-mania ecco arrivare l'emulmania, e dopo l'emulatore IBM, C64, MacIntosh, appare sui monitor del nostro Amiga l'emulatore... Spectrum!

Certo, certo, posso capire gli emulatori di computer professionali, che permettono di usare sul nostro Amy software che a volte può rivelarsi utile, ma davanti a questo ennesimo emulatore molta gente si chiede realmente a che cosa possa servire. Quando la notizia è arrivata in redazione BDB è svenuto per l'emozione, Simone è salito sul tetto ad ululare di felicità, e MA si è messo un dito nel naso (non è vero, NdMA) e ha decretato "ma a che serve?".

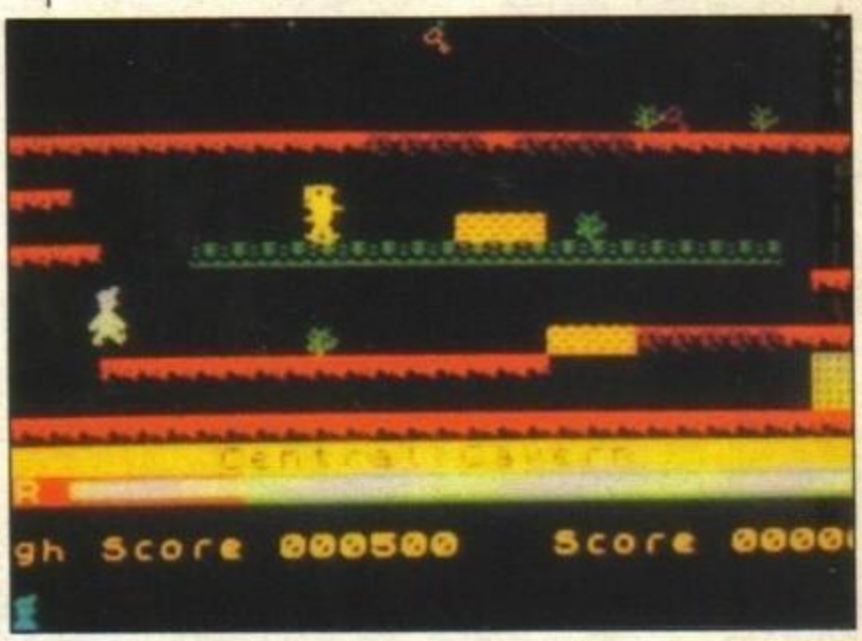
Lo ZX Spectrum è stato un computer che ha fatto storia, ai tempi in cui venne presentato sul mercato (nel lontanissimo 1982) costava 5 volte meno di un Apple II e sulla carta aveva le stesse prestazioni, adesso è quasi più potente una calcolatrice scientifica del nostro vecchio personal.

L'emulatore ZX Spectrum per Amiga è forse il miglior emulatore presente sul mercato; emula lo Speccy al 100%, e viene fornito di un'interfaccia che permette di collegare un comune registratore all'Amiga in modo da caricare qualsiasi programma da nastro, si può poi leggere e scrivere sul dischetto Amiga in formato Amigados utilizzando la sintassi dei microdrive, su di un'Amiga normale l'emulatore funziona quasi alla stessa velocità dello Spectrum originale, su di un'Amiga con 68020 o 68030 funziona da quattro a sette volte più veloce. Sono inoltre implementate in emulazione due interfacce non comprese nella configurazione standard dello Spectrum: un'interfaccia Kempston per joystick (la porta joy n.2 dell'Amiga) e un'interfaccia Centronics per stampanti (si può quindi utilizzare la stampante collegata al vostro Amiga da Spectrum). Assieme all'emulatore vengono fornite varie utility per lo scambio di files tra l'Amiga e lo Spectrum e anche alcuni programmi dimostrativi compatibili Spectrum.

Quanto all'utilità reale di questo emulatore dobbiamo premettere che sullo Spectrum esistono innumerevoli giochi che hanno fatto storia, a cominciare da Manic Miner per chi se lo ricorda ancora, giochi che anche se non fantascientifici da ammirare sono pur sempre belli da giocare ancora oggi, e anche tralasciando quest'utilità ludica dell'emulatore, quest'ultimo è in sé stesso un'emulatore del microprocessore Z-80 ed emula TUTTE le istruzioni, comprese quelle non documentate dalla Zilog, ricordiamo che lo Z-80 è il microprocessore più usato al mondo, e viene correntemente studiato nelle scuole italiane di informatica ed elettronica, gli studenti possono quindi implemetare sul proprio Amiga i programmi studiati a scuola. Non tralasciamo, come ultimo motivo, quello sentimentale, chi ha posseduto una volta lo Spectrum non può non versare lacrime di nostalgia ricordando intere giornate passate a schiacciare tastini di gomma, ed ora gli viene data la possibilità di rivivere quei memorabili giorni, di rigiocare ai giochi preferiti dei bei tempi andati (cose che i sessantaquattristi non potranno mai capire, vero BDB?) (ma vaff'...antastico, NdMA).

Concludendo non dobbiamo dimenticare che l'emulatore Spectrum è un prodotto comletamente Italiano ideato e programmato da V. Gervasi ed A. Schifano, distribuito in Italia ed all'estero dalla Digimail s.r.l. Di Milano.

"Chi ha posseduto una volta lo Spectrum non può non versare lacrime di nostalgia ricordando intere giornate passate a schiacciare tastini di gomma..."



Ricordiamo che l'emulatore non è ancora disponibile ma lo sarà al più presto, per prenotazioni e maggiori informazioni contattate:

DIGIMAIL s.r.l.
Via Coronelli 10 — 20146
Milano. Tel. 02/426559/427621
FAX 427768

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

the GAMES machine

SOFTWARE ORIGINALE
CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

LA NUOVA RIVISTA CON DISCHETTO

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

IN EDICOLA A L. 13.500

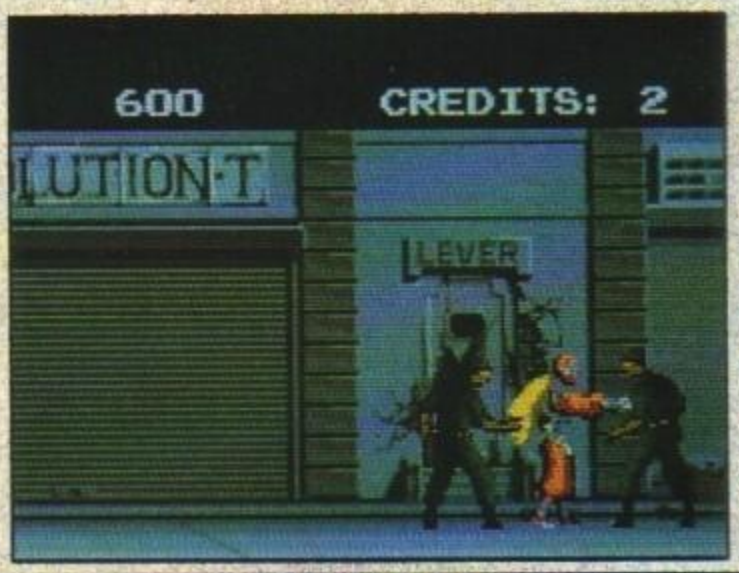
DRAGON SCAPE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



AMIGA:

Bomber	[L. 59.000]	24
Borodino	[L. 29.000]	64
Commando	[L. 29.000]	15
Dr Doom's Revenge	[L. 29.000]	34
Drakkhen	[L.n.p.]	32
Future Wars	[L. 29.000]	22
Galaxy Force II	[L. 18.000]	38
Gazza's Super Soccer	[L. 29.000]	36
Kick Off Extra Time	[L. 18.000]	37
Lancaster	[L. 18.000]	69
Laser Squad	[L. 39.000]	30
Leisure Suit Larry II	[L. 69.000]	62
Maniac Mansion	[L. 59.000]	26
Mindbender	[L. 30.000]	31
Ninja Warriors	[L. 29.000]	21
Omega	[L. 49.000]	52
Prince	[L. 29.000]	66
Snoopy - The Cool...	[L. 38.000]	39
Space Ace	[L. 99.000]	18

ATARI ST:

Bomber	[L. 59.000]	24
Commando	[L. 29.000]	15
Future Wars	[L. 29.000]	22
Galaxy Force II	[L. 49.000]	38
Kick Off Extra Time	[L. 18.000]	37
Maniac Mansion	[L. 59.000]	26
Snoopy - The Cool...	[L. 38.000]	39
Verminator	[L. 49.000]	28

PC MS DOS:

Borodino	[L. 29.000]	64
California Pro Golf	[L. 15.000]	50
Die Hard	[L. 59.000]	16
Double Dragon II	[L. 29.000]	65
Dr Doom's Revenge	[L. 39.000]	34
Eye Of Horus	[L. 59.000]	68
Ghostbuster II	[L. 49.000]	40
Indianapolis 500	[L.n.p.]	14
Hero's Quest	[L. 99.000]	60
Knight Games	[L. 15.000]	60
Prince	[L. 29.000]	66
Starglider II	[L. 79.000]	70

I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a richiederne conferma al negoziante o all'importatore. La redazione non si assume responsabilità in caso di errore o mancanza (cercate di capirci...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS'

INDIANAPOLIS 500

La famosa corsa di Indianapolis con i suoi 200 giri è stata ricreata su computer per fare di voi un campione d'automobilismo. Siete pronti ad accettare la sfida?

The Games machine TOP SCORE

Per vincere una corsa automobilistica occorrono poche cose; il miglior pilota, i migliori meccanici, i tecnici più esperti e la macchina migliore. Certo non è da tutti avere questa combinazione vincente, ma starà a voi scegliere quale macchina condurre tra quelle conformi al regolamento della Formula Indy, e la vostra scelta potrà spaziare tra la March/Cosworth, la Lola/Buick e la Penske/Chevrolet. Mentre il pilota, naturalmente, sarete voi.

Per tutto ciò che concerne la preparazione della macchina alla corsa, le opzioni sono molte. Dovrete decidere il settaggio degli alettoni, la composizione delle gomme, la pressione di queste ultime e tutto questo per migliorare le prestazioni della vettura.

Dopo aver adempito a tutti i compiti sopra elencati, viene il momento di fare un po' di pratica con il circuito (soprattutto con le curve a sinistra, a destra non c'è ne sono!). Dal posto di guida si può comodamente tenere d'occhio la temperatura, i giri del motore, la velocità e il carburante, però visualizzati in maniera diversa a seconda della vettura scelta. I comandi non sono estremamente difficili da gestire, e vengono controllati dalla tastiera numerica.

Gli incidenti (e ve ne renderete conto presto) sono inevitabili, e in questo caso

torna utilissima l'opzione "telecamera", che vi permette di rivedere gli ultimi venti secondi d'azione da sei punti di vista differenti, che sono: In Car, cioè dall'interno della vostra vettura; Behind, da dietro; Track, dai Box; TV, come potreste aspettarvi commentato da Poltronieri; Sky, ciò che vedrebbe un uccellino di passaggio; e Leader, il punto di vista di chi è in testa. Avendo tutte queste visuali è sicuramente possibile dedurre l'errore commesso.

Una volta preso la mano potete lanciarvi nella corsa vera e propria; prepararvi per le qualificazioni e correre la gara in dieci, 30, 60 o per gli interi 200 giri previsti. Entrando in un qualsiasi momento ai box potrete cambiare le gomme, rifornirvi di carburante e fare tutte quelle cosine carine che si fanno in quelle situazioni.

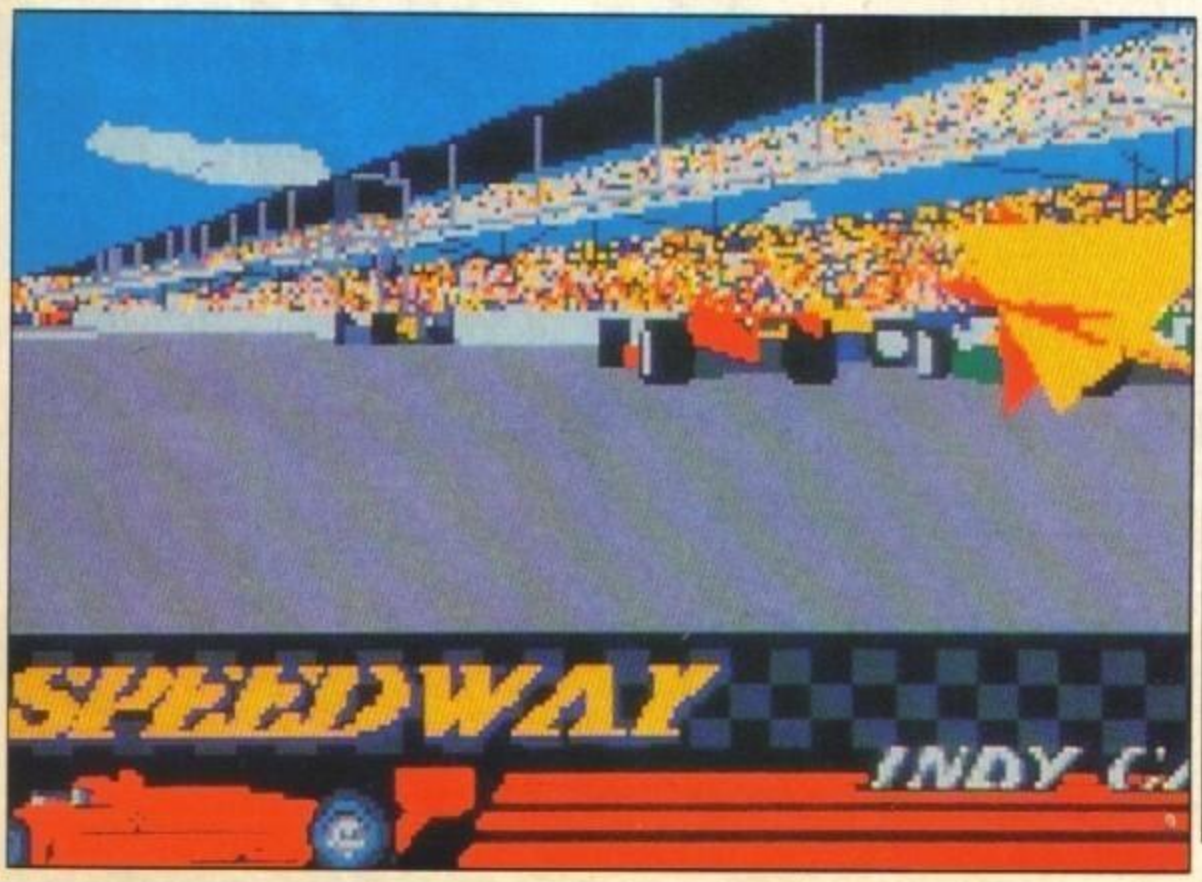
Il gioco è molto bello mi ha ricordato il mitico Revs, ma non c'è paragone, è altrettanto difficile mantenere la macchina in pista e che mantenga la giusta direzione, il caro MA ha commentato che è una cosa cretina farsi duecento giri in un catino ed essere felici di arrivare primi, ma non è certo così facile come sembra.

In poche parole è un gioco molto impegnativo che sono sicuro vi coinvolgerà, e non solo gli appassionati di giochi di corsa ma tutti coloro che sono affascinati dai giochi ben fatti.

PC

Ragazzi Indy 500 è VELOCE! Persino su un PC dotato di pochi Mhz, le macchine il tracciato e i particolari che lo circondano schizzano via come se foste realmente al volante di una Formula Indy. La grafica è ben concepita con moltissimi poligoni, gli incidenti sono un piccolo capolavoro di spettacolarità, e i sei punti di vista sono davvero una grande idea. Il suono non è la cosa meglio riuscita, ma se vi piace la musica ascoltatevi un disco degli Iron Maiden e lanciatevi a tutta birra su questo bellissimo gioco della Eletronic Arts.

Globale 93%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE'S

COMMANDO

Continua la Elite a convertire vecchi successi per gli 8-bit per Amiga ed ST. Dopo Paperboy, sopravvalutato qualche mese fa da chi si è fatto prendere dall'euforia, ecco questa volta Commando. A quando l'uscita di Ghosts'n'Goblins?

Questa volta lascio immaginare tutto a voi. Immaginate di essere uno di quei soldati super-addestrati a sopravvivere alle situazioni più pericolose; immaginatevi una missione praticamente impossibile da portare a termine, qualche prigioniero di guerra piuttosto "stagionato" da riportare in patria, un sacco di soldati nemici che non desiderano altro che farvi fare una brutta fine. Immaginate di essere forniti di un mitra con munizioni illimitate e una discreta scorta di granate, e per finire immaginate quattro livelli a scrolling verticale pieni zeppi di soldati nemici, bunker, postazioni lanciamissili, soldati in motocicletta, soldati in jeep, oltre a rifornimenti occasionali di granate.

Fatto? Bene, mescolate il tutto, date come data il 1984 e come provenienza le sale giochi e otterrete Commando, epico coin-op Capcom che ormai non si trova più neanche nel bar del paesino più sperduto d'Italia.

Vi chiederete il perché di questa introduzione alquanto strana. Il motivo è presto svelato: non capisco (e con me molti dei redattori miei colleghi) il significato di una produzione per gli evoluti computer a 16-bit di un coin-op dallo schema di gioco così marcatamente e inesorabilmente datato. Non si capisce ormai cosa possa voler dimostrare la Elite, una volta software-house intraprendente, nel convertire sì dei classici, ma del passato. E non mi sbaglio se paragono la Elite alla Hewson più recente che, a parte la pubblicazione di Onslaught, pare si stia impegnando più del dovuto nel convertire vecchi budget per il C64 nella indesiderata versione a 16-bit.

Non mi pare ci sia bisogno di ulteriori spiegazioni per far capire anche ai lettori che non hanno avuto la possibilità di vedere Commando nei bar che tipo di gioco sia quest'ultimo: spara, spara e ancora spara, altro che shoot'em-up, qui si è regrediti di almeno cinque anni!

Paperboy, invece, pur non essendo qualitativamente il massimo, era pur sempre la conversione di un gioco dal concetto "particolare" che ha mantenuto il suo fascino anche a distanza di parecchi anni, mentre il tanto atteso Ghosts'n'Goblins rappresenta per molti IL coin-op per eccellenza (basti pensare a quanti lo conoscono ancora sotto il nome Zombi perché così era stato "rinominato" nelle cassette dell'edicola), ma di Commando nell'anno del Signore 1990 potevamo anche farne a meno! Siete daccordo con me, o no?

Amiga ST

Dando per scontato che voi tutti si sappia che il suddetto gioco non si discosta di molto dalla monotonia di uno Space Invaders quanto a varietà di schema di gioco, non rimane altro che giudicare la qualità e la cura dimostrata dalla Elite nella conversione. Comincio subito col disilludere tutti gli ex-possessori di Commando per il C64 che si aspettano di ascoltare una musica simile a quella firmata dal solito Rob Hubbard che deliziava loro le orecchie "all'epoca": la conversione della musica è stata effettuata direttamente da quella del coin-op (e vi basti sapere che a parte Ghouls'n'Ghosts e Willow la Capcom non ha mai curato molto i propri giochi sul lato musicale), quindi aspettatevi musiche scialbe ed effetti sonori da Spectrum (e qui gioirà Mr. Di Bello). Per quanto riguarda la parte visiva, la grafica è molto simile all'originale (e vorrei anche vedere!), a parte qualche animazione non proprio da "state-of-the-art". I fondali sono curati fin nei particolari e lo scrolling non è particolarmente tormentato. Per il resto, quattro livelli sono un po' pochini, ma questo potrebbe anche rivelarsi un vantaggio: presto lo finirete (sempre a patto che lo compriate), e lo metterete da parte insieme agli altri giochi che vi ricorderanno nostalgicamente i tempi passati (urla di disperazione, lamenti, grida e pianti sono opzionali).

Globale 71%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION'S

DIE HARD

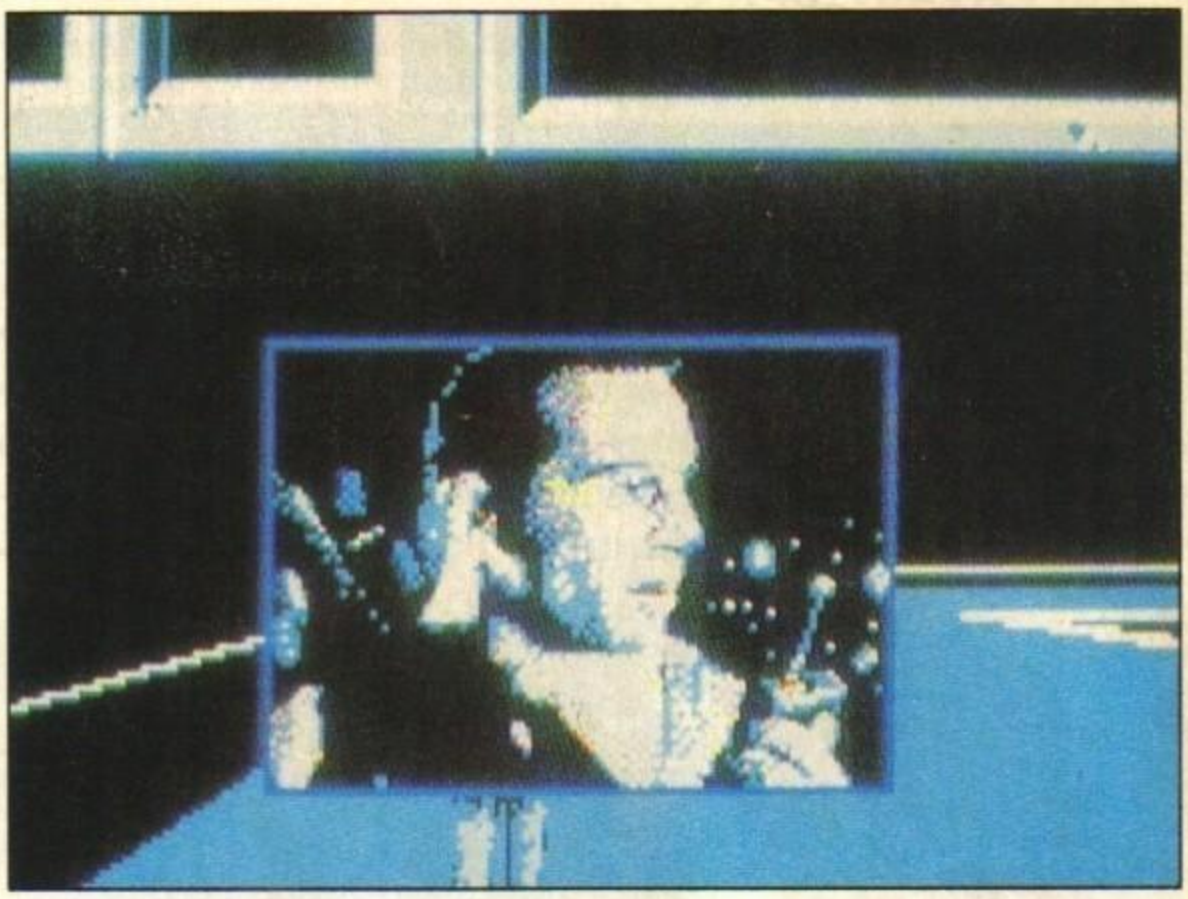
Die Hard, come il film di cui riprende la trama (titolo italiano: "Trappola di Cristallo" Ndt), è ambientato nel grattacielo della Nakatomi Corporation durante un festino natalizio, alle altezze vertiginose degli ultimi piani del palazzo. Il personale è tutto intento a divertirsi quando all'improvviso la festa si tinge di dramma.

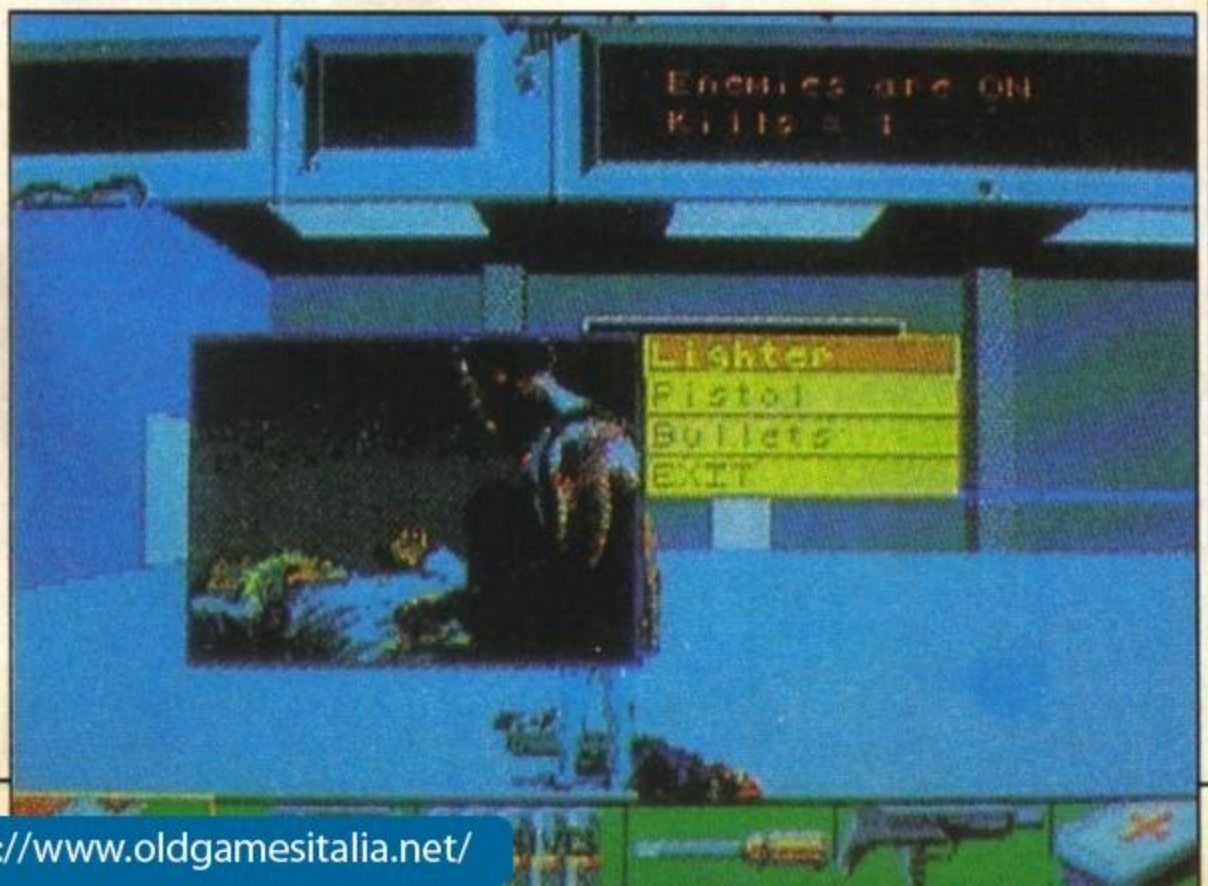
Terroristi armati prendono d'assalto l'edificio e ne ottengono il controllo, precludendo ogni possibile contatto col mondo esterno. I partecipanti al festino sono ora intrappolati e in pericolo. Comunque, i terroristi non sono proprio quel che sembrano. Capeggiati da Hans Gruber (non si tratta di un formaggio tedesco), il loro intento è quello di irrompere nella camera blindata principale e rubare i 600 milioni di dollari in azioni negoziabili al suo interno. Ma la cosa non sarà così facile: John McClane, poliziotto fuori servizio impersonato nel film da Bruce Willis, è libero da qualche parte nel palazzo. Sua moglie è tra gli ostaggi dei terroristi e lui farà di tutto per liberarli. Quando il gioco inizia, McClane si trova in un bagno del 32' piano e deve raggiungere il quarantesimo dove si trovano ostaggi e casseforti. Ha 20 minuti di tempo, prima che il muro della camera blindata riesca ad essere violato, gratificando di un largo bottino i terroristi e rendendo sacrificabili gli ostaggi. Lo sprite di McClane si vede da dietro, con stanze e corridoi che si manifestano sullo schermo in 3-D pieno seguendo i comandi dettati dal movimento del joystick o dalla pressione di certi tasti. Il nostro eroe può ruotare di 90 o 180 gradi, muoversi lateralmente e camminare avanti e indietro; tutte queste manovre non riusciranno comunque a disorientarlo visto che può richiamare su un pannello la mappa del piano in cui si trova. L'avanzamento è a volte impedito da dei sistemi di sicurezza che possono però essere facilmente disattivati usando i codici del manuale. Prima o poi, McClane incontrerà un terrorista e a quel punto avrà due possibilità di reazione-tre se includiamo la fuga. Da poliziotto tosto qual è, ha una grande abilità nel combattimento a mani nude: sa attaccare con un calcio in avanti, un pugno o un calcio volante, mentre sa evitare i colpi altrui abbassandosi rapidamente, bloccando un attacco, o... Ro-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tolando fuori da una situazione pericolosa. Quando il terrorista è armato è comunque consigliabile l'uso della pistola, che per altro consente tattiche evasive. Sul cadavere di un terrorista ucciso si possono cercare oggetti che risulteranno utili più avanti. Cavo elettrico, kit di pronto soccorso, walkie-talkie e cacciavite sono solo alcuni di essi ma, visto che le munizioni sono limitate, le pistole di riserva sono le più utili. Dieci articoli possono essere portati mentre altri due vengono usati, mostrati in riquadri alla base dello schermo. Altri display mostrano lo stato di salute di McClane, il tempo trascorso, le camere blindate sfondate e, se il walkie-talkie è stato trovato, messaggi dai terroristi. Ma proprio perché l'ex poliziotto saprà quali sono le loro intenzioni, la missione sarà ancora più dura. I giochi di labirinto sono in circolazione da quando è sorta l'industria dei giochi ma nessuno è stato mai efficace quanto Die Hard. Anche se una grande parte del suo fascino deriva dalla sua intelligente grafica (vedi commento PC), bisogna sottolineare che l'ambiente 3-d è stato realizzato con raziocinio e il modo di controllo del personaggio permette libere esplorazioni al suo interno. La semplice esplorazione di un complesso di uffici, anche se ben riprodotto, potrebbe risultare alla lunga noioso ma le sequenze d'azione di Die Hard lo impediscono. Sparare semplicemente a qualcuno è di per sé un problema, "tracciare" un terrorista in continuo movimento con un cursore mentre se ne deve anche evitare l'aggressione è qualcosa di abbastanza diverso dai giochi di tiro al bersaglio tutti violenza e niente cervello. E anche senza armi da fuoco c'è un sacco di cose da fare, cioè i movimenti di attacco e difesa, che hanno bisogno di essere combinati con cura per ottenere il massimo risultato (eliminazione del nemico) col minimo sforzo (bassissima perdita di energia). Tutte queste cose sarebbero già grandi di per se stesse ma quando sono combinate con la scoperta e l'uso degli oggetti, lo stile-adventure e le immagini digitalizzate del film a valorizzare una già ottima presentazione, ci rendiamo conto che ci troviamo di fronte a un prodotto altamente professionale e giocabile. La giocabilità è di una profondità sorprendente considerando che Die Hard è un gioco d'azione; completarlo è una dura sfida, specialmente con l'incombenza del trascorrere limitato del tempo — se sopravvivrete abbastanza a lungo troverete che venti minuti passano molto velocemente. Se cercate un arcade adventure che propende per l'azione pura e una grande licenza cinematografica non potete che comprare Die Hard.





PC

Il caricamento inizia con una serie di immagini digitalizzate che, come quelle del gioco vero e proprio, creano subito una certa atmosfera. Lo sprite digitalizzato di McClane somiglia in maniera considerevole a Bruce Willis. La sua animazione è eccellente, di alto realismo ma un po' rovinata da alcune strane incorniciature e quando si gira il movimento delle gambe ricorda quello di un ubriaco. Gli sprite dei terroristi non sono fatti altrettanto bene ma sono riconoscibili. Il movimento dei corridoi in 3-D è invece realizzato benissimo. Anche su un PC lento è chiaro, ragionevolmente veloce e alquanto credibile. Su una macchina più veloce è davvero impressionante e rende il gioco più agile da giocare e più realistico da guardare. Il suono è l'inevitabile pecca con musica minimalista e effetti striduli mentre il controllo da tastiera è scomodo. Il vero problema di Die Hard è comunque l'eccesso di caricamenti ma quando il gioco è così buono vale la pena essere pazienti.

Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/

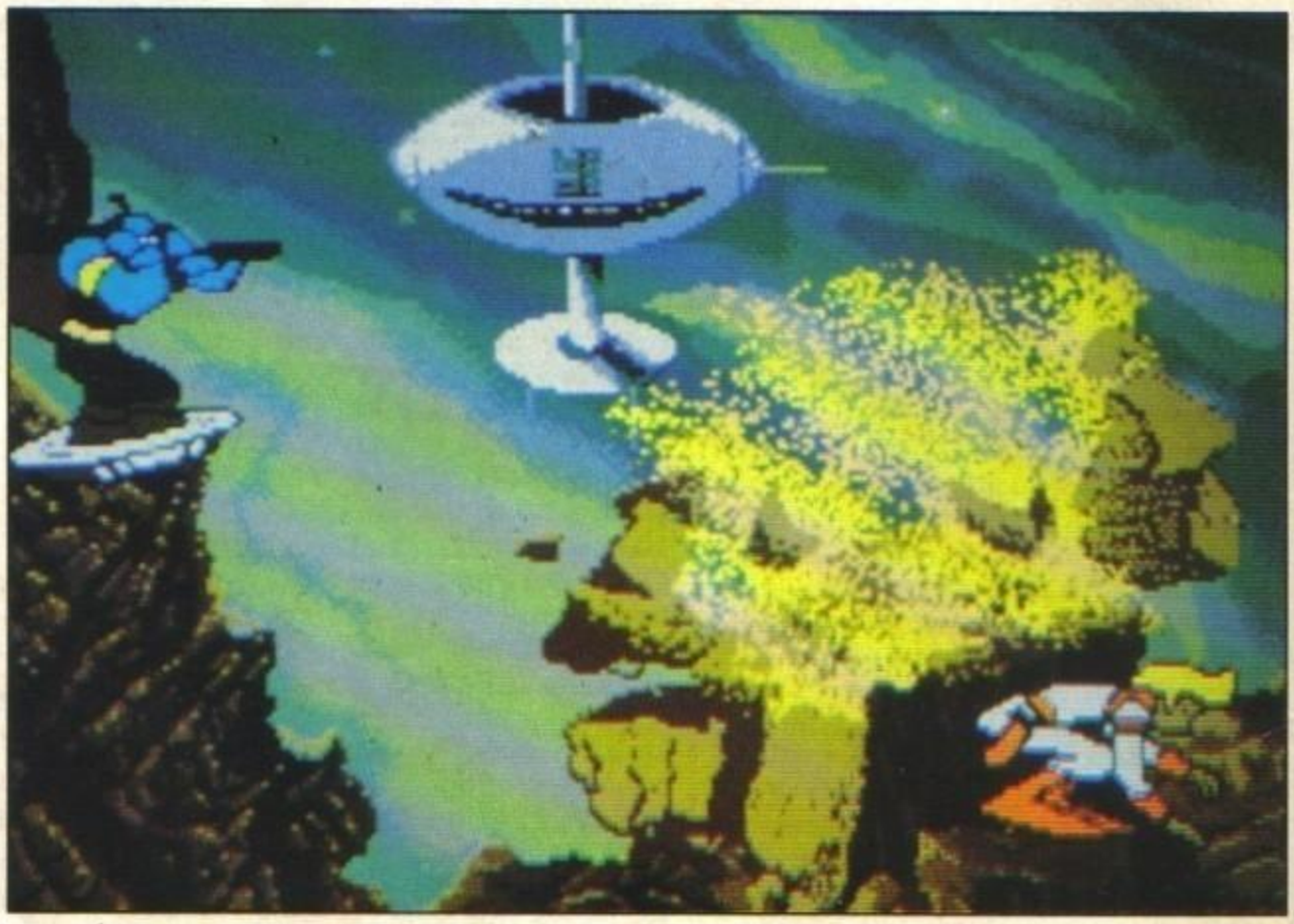
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

READYSOFT'S

SPACE ACE

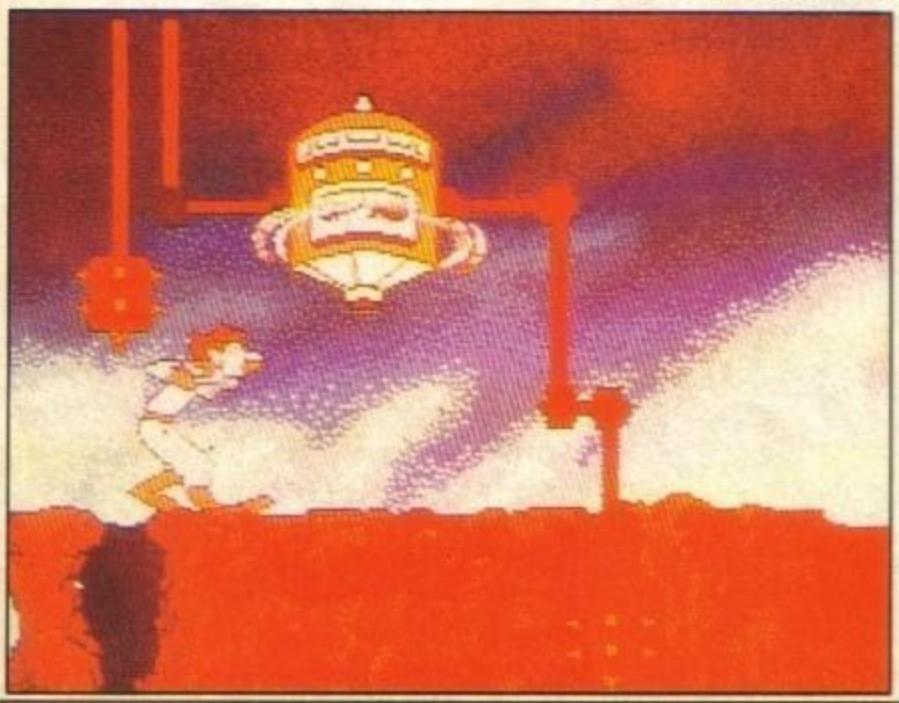
Borf è arrivato sulla terra con un raggio laser capace di trasformare in un infante chiunque ne venga colpito. Sarà la sconfitta del nostro amato pianeta o soltanto una trovata pubblicitaria per vendere un futuristico elisir di lunga giovinezza?



"This is Borth's ship". E' con queste parole che ha inizio il cortometraggio disegnato e ideato da Don Bluth, ex cartoonist di Disney. Un breve film della durata di venti minuti che fece le sue uniche apparizioni nelle sale giochi del 1983. Registrato su un videodisco, il sistema digitale che viene utilizzato anche per i compact disc, Space Ace fu il grande seguito di Dragon's Lair.

La Readysoft, che si è dimostrata abilissima in conversioni di questo tipo, ci ha riprovato e, dopo la splendida realizzazione di Dragon's Lair dell'anno scorso, è uscita un giorno prima di Natale con l'attesissimo Space Ace.

Prima però di dirvi come è stato realizzato, vediamo di chiarire le idee ai pochissimi che di giochi a sistema laser non sanno nulla o quasi. In questi giochi in fatti non bisogna essere smanettoni poiché esserlo comporta la morte immediata dell'eroe in questione.



Space Ace, come in tutti i giochi che utilizzano questa tecnologia, è un vero e proprio cartone animato, per giunta curatissimo, che in alcuni momenti va "gestito" con il joystick. Una mossa e via, il cartone animato prosegue nella sua sequenza, ma se fai la mossa sbagliata è la fine ed è la perdita di una delle vite a disposizione.

La tecnologia laser permette tutto questo. Prima viene registrato l'intero filmato su videodisco, poi vengono registrate tutte le sequenze dove l'eroe muore e poi si fa il programmino. Quando giocate la sensazione è questa: poter gestire un film. Se ad esempio vedete il vostro eroe alle presse con un energumeno brutto e cattivo dovrete essere tanto pronti di riflessi da poter premere il tasto di fuoco. A quel punto (se l'azione è corretta) il videodisco prosegue la sua lettura e voi vedrete il vostro eroe che estrae la pistola e spara contro il mostro. Ma se, poniamo, non fate in tempo a premere il tasto di fuoco, il programma dice al videodisco di non proseguire nella lettura del filmato ma di saltare a un'altra scena. Così, al posto di ammirare la vostra vittoria, vedrete, che so, il vostro eroe venir preso e stritolato dal nemico. Se invece tirate il joystick verso di voi ancora una volta il programma dice al videodisco di non proseguire nel film ma di andare a "pescare" un'altra scena ancora, dove magari vediamo il nostro eroe precipitare da un ponte.

Ecco, questo è quanto succede nei giochi gestiti con il sistema laser. Niente smanettamenti, quindi, ma la mossa giusta al momento giusto. Il resto vien da sé.

Dragon's Lair fu il primo ed ebbe un successo incredibile. Forse non per il gioco in sé che non è un granché: una volta imparate a memoria le mosse avete finito il vostro compito, ma probabilmente per la bellezza del cartoon e per la novità.

Don Bluth, che si era appena staccato dalla Disney (e con lui la grande Società americana ha perso un

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dei più validi collaboratori, se non il più valido) inventò questa cosa proprio per guadagnarsi un po' di fama, tanto da firmare un contratto con Spielberg per presentare un film animato all'anno e fare concorrenza a Disney (Brisby e il Segreto di Nim, Fievel Sbarca in America, Alla Ricerca della Valle Perduta). Contratto che vige tutt'ora.
Dragon's Lair però fu un esperimento. Richiedeva una mossa ogni tanto, aveva un lungo momento di schermo nero quando si sbagliava la mossa poiché il videodisco impiegava parecchio ad andare alla fine a pescare l'immagine, le sequenze erano sempre le stesse.

dice Marco) e la sequenza da affrontare è totalmente diversa da quella che vedreste se non premeste il tasto fire in quel momento. Solitamente, fra l'altro, restare piccoli comportava la gestione di scene più difficili. Ma non sempre era così, e la mitica sequenza sui pattini e sulla moto lo dimostrava.
Inoltre Space Ace permetteva all'inizio di scegliere fra il gioco facile, medio o difficile. Quello facile evitava di mostrare alcune difficilissime sequenze.
Space Ace era molto più frenetico di Dragon's Lair, bisognava muovere spesso il joystick, ma il programma rispondeva molto meglio e non

era così rigido nei tempi, avevate qualche istante per fare la mossa giusta. Inoltre Dexter urlava spesso, per comunicarvi che in quel momento dovevate fare qualcosa, e questo rendeva le cose un tantino più facili.
Un nuovo mito quindi, che malgrado fosse stato realizzato meglio di Dragon's Lair non ha avuto altrettanto successo, forse perché non è stato il primo. Riuscirà il nostro caro Dexter a ritrovare l'amata Kimberly e a salvare la terra dal malefico Borf? Chissà.

Space Ace, allora, ha cercato, nei limiti del possibile offerti da questo sistema di gioco, di mettere a punto queste pecche. E ci riuscì.
La storia infatti fu costruita in questo modo: Dexter, l'eroe, viene tramutato in un ragazzino quindicenne dal raggio infantile di Borth che a sua volta rapisce la rossa Kimberley, innamorata di Dexter. La storia comincia proprio con questo rapimento. L'idea di trasformare Dexter in un bambino ha permesso a Bluth di inventare un sistema di gioco nuovo che permettesse al videogiocatore di cambiare più o meno le scene a suo piacimento. Infatti mentre giocate in molte sequenze vi appare la scritta Energize. Se premete il tasto di fuoco in quel momento Dexter bambino si ritrasforma in un macho biondissimo con i muscoli disegnati sul vestito (come

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Qui a fianco due immagini della versione originale di Space Ace... confrontate!

ALTRE VERSIONI

Tra poco anche i possessori di PC ed ST potranno bearsi di questo gioco. La versione ST dovrebbe essere pronta entro febbraio, quella PC prima di luglio.

PRESENTAZIONE 98%

Caricamento velocissimo, istruzioni dettagliatissime e dischetti con tanto di etichette stampate ad hoc.

GRAFICA 98%

Un cartone animato nel vero senso della parola. Fluido, divertente e coinvolgente.

SONORO 90%

Digitalizzato dall'originale e ben sincronizzato. Peccato che non abbiano pulito però certe sporcature che si sentono. Nel senso che si percepisce a volte l'inizio del sonoro della sequenza seguente nell'originale e questo dà fastidio.

APPETIBILITA' 75%

Fans del coin-op, questa è la conversione che aspettavate. Per gli altri potrebbe essere solo un programma molto costoso.

LONGEVITA' 60%

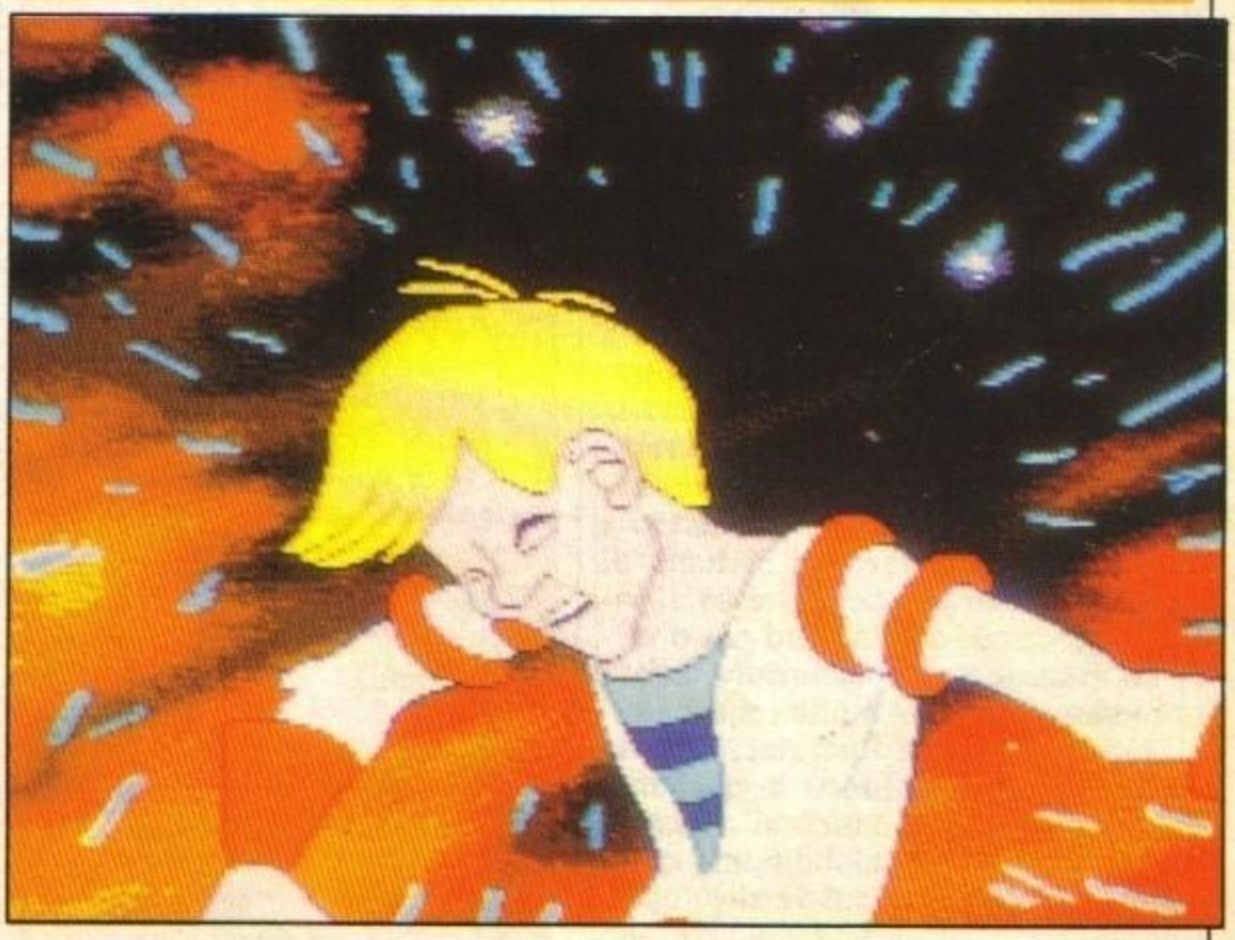
Lo risolverete in fretta e poi... basta.

GLOBALE 82%

Una conversione con i fiocchi fatta da programmatori veramente bravi. Straordinario sotto molti aspetti, ma troppo breve e carente delle cose che hanno caratterizzato la versione da bar.

Amiga

Space Ace è su quattro dischi. Molti si lamentavano delle misere istruzioni di Dragon's Lair e così la Readysoft ha deciso di aggiungere alla confezione un manuale dettagliatissimo con la descrizione delle sequenze una per una e addirittura con la soluzione della prima. Graficamente identico a Dragon's Lair, Space Ace è più frenetico anche nella conversione home, carica molto, molto più velocemente e contiene sequenze più lunghe e movimentate. Devo dire che il caricamento davvero è strabiliante, appena inserite il primo disco il gioco è già caricato (15 secondi) e si parte con la sequenza introduttiva. I fondali sono tanti e vari, e il sonoro è fedelissimo all'originale, visto che è stato digitalizzato da quello. Tutto meglio, tutto più bello, tutto più tutto, ma c'è una grande, grandissima carenza: la possibilità di trasformarsi e di cambiare le sequenze. Avrebbero potuto infatti aggiungere due dischetti e inserire nel gioco quella caratteristica che aveva fatto la storia di Space Ace aumentandone di gran lunga la longevità. Il gioco infatti è corto, facile, e lo risolverete prima, molto prima di Dragon's Lair, anche perché le mosse possono essere date in tempi molto più larghi rispetto a quest'ultimo e questo facilita molto le cose. Io ricordo di aver risolto Dragon's Lair in tre notti. Space Ace in quattro ore. Anzi, se volete un consiglio (prima di pubblicare la soluzione) se non riuscite a fare una mossa, non fate niente e osservate attentamente quando morite. Sarete così sicuri del momento giusto in cui fare la mossa. A quel punto, scoperto il momento per compiere l'azione, fate quella che vi sembra più logica e, se morite, provatene un'altra. Questo è il trucco per scoprire le mosse e i tempi giusti. Un'ultima cosa prima di chiudere. Space Ace non può essere messo su Hard Disk, non ha il modo ad alta definizione ed è sempre possibile salvare e caricare la posizione. Così è ancora più facile. Il punteggio? Volete il punteggio? Bhe, solo per questa volta, usiamo il metodo di Zzap!, quello a più voci. E così evitiamo inutili polemiche. Buon divertimento!



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Virgin Mastertronic's

THE NINJA WARRIORS

Andiamo insieme a scoprire come è stata realizzata la conversione da coin-op più attesa dell'ultimo periodo, un po' perché conclude le conversioni della Virgin, un po' perché include alcune innovazioni tecniche nella programmazione che promettono di essere spettacolari...

Quando vediamo un gioco come The Ninja Warriors non possiamo non infuriarci. Se considerate il numero di conversioni da coin-op miseramente sprecate (basti citare Turbo Out Run, Hard Drivin' e Chase H.Q. per esempio) che scuse può avere una software-house per non realizzare un gioco di questa qualità?

The Ninja Warriors non è solo una fedele conversione, ma è praticamente perfetto. L'ultima volta che dissi una cosa del genere fu quando vidi Silkworm, e non è tanto sorprendente che siano coinvolti la software-house e gli stessi programmatori.

L'anno scorso, quando giudicammo a pieni voti Silkworm, ci meravigliammo per la qualità estrema della conversione, e pare che i programmatori tedeschi Ronald Pietker e John Croudy non siano stati con le mani in mano, impegnandosi in mesi e mesi di dura programmazione cercando di migliorarsi. E pare ci siano pienamente riusciti.

Come Silkworm, The Ninja Warriors è un coin-op imponente e molto famoso (basti pensare che lo scorso Aprile alla Fiera di Milano erano presenti più di 15 esemplari del suddetto coin-op nonostante avesse già un anno di vita). Probabilmente è più conosciuto per il monitor a tre schermi piuttosto che per l'originalità dello schema di gioco. Infatti The Ninja Warriors è un beat'em-up a scrolling orizzontale a due giocatori piuttosto lineare. L'originale offriva una sfida ben bilanciata con alcuni tocchi di classe, ma nessuno di questi sono risultati così evidenti come nella conversione. Naturalmente il gioco è stato "compresso" per entrare in un solo monitor, ma la grafica (che alcuni considerano trasferita dal coin-op al computer direttamente: in gergo "downloaded") è stupenda e molto piacevole alla vista. Nonostante l'area di gioco sia stata ridotta ad un terzo dell'intero schermo, i ninja sono ancora alti sei sprite e sono stupendamente animati (adoro come si muove la coda di capelli della ninja femmina quando salta). Uno dei nemici più pericolosi, il carroarmato, ha più di 17 fotogrammi di animazione che gli permettono di muovere la torretta più che fluidamente.

Ma le innovazioni tecniche non si fermano qui. Ci sono due dischi nella confezione, ma il gioco si carica mentre voi giocate finché non dovete cambiare i dischi nel drive (solo una volta e tra il primo livello e il secondo). Questo sistema di sovrapporre ai dati del fondale e dei nemici appena usciti dallo schermo (a sinistra) con i dati che stanno per entrare (a destra) è risultato molto funzionale se si considera tutta la mole di grafica e animazione che i programmatori sono riusciti ad includere in questo gioco, senza dimenticarsi del sonoro super-campionato.

Ci sono sei bellissimi livelli, il più grande dei quali è lungo ben 17 schermate, che vi porterà attraverso strade, aereoporti e palazzi in cerca del personaggio artefice di tutta la malvagità che avete incontrato per la vostra strada: il Boss (che si rivela essere un tipetto piccolo e grasso).

I ninja saltano, camminano "alla Shinobi", parano i colpi con l'ausilio dei due coltelli che usano anche per sbarazzarsi violentemente dei nemici. Un problema minore è il rischio di sprecare troppe shuriken inultilmente. Il loro quantitativo è limitato quindi è facile rimanerne sprovvisti proprio quando servono di più — e ne avrete bisogno perché i "ragni gobbi da assalto terrestre" (qualunque cosa essi siano) sono veramente pericolosi e la vostra energia diminuisce rapidamente — troppo rapidamente...

E' un piacere giocare ad un altro beat'em-up orientale quando è della qualità di The Ninja Warriors, a mio parere una delle conversioni in cui maggiormente sono state sfruttate le risorse del vostro computer!

The Games machine TOP SCORE

Amiga

Mi pare non ci sia altro da aggiungere: lo schema di gioco è appassionante, il che, unito alla superba grafica, all'entusiasmante sonoro e alla possibilità di giocare con un vostro amico contemporaneamente rende quasto gioco un acquisto decisamente essenziale. L'ultima cosa che mi resta da dire è che non dimenticherò mai la bellissima fotomodella incaricata di travestirsi da ninja due anni fa alla Fiera d'Aprile di Milano allo stand Taito che mi ritorna in mente ogni volta che gioco a The Ninja Warriors. Ve la ricordate anche voi?

Globale 94%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

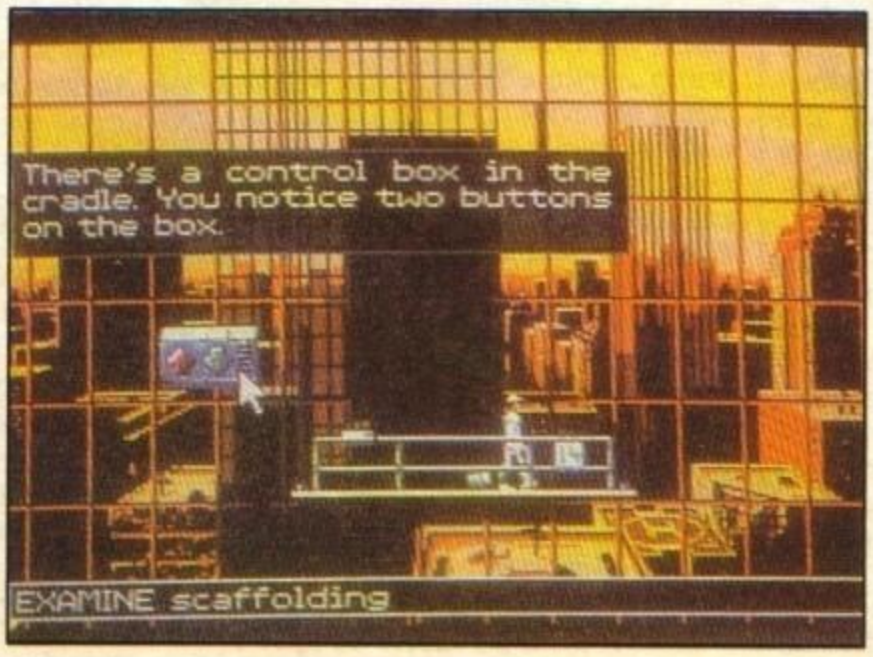
http://www.oldgamesitalia.net/

Review

Dopo Chrono Quest e Time, ecco arrivare sui vostri monitor la terza avventura che ruota intorno a una macchina del tempo. Anche questa volta la terra è in pericolo e una bomba è stata impostata da qualche parte nel passato perché possa esplodere, provocando per sempre la fine del nostro amato Pianeta.

Future Wars comincia molto, molto tranquillamente. Siete alle prese con acqua e sapone intenti a lavare i vetri di una grossa azienda quando decidete che il vostro capo è proprio un rompipalle e, reduci dal militare, vi preparate a tirargli un tiro birbone. Riempite il vostro secchio d'acqua, lo mettete in bilico sulla porta del suo ufficio, e aspettate con pazienza che esca per vederne la reazione. Catastrofica!
Così, per non essere scoperti, vi nascondete in un altro ufficio e, magia delle magie, la vostra curiosità vi porta in una macchina del tempo. Sempre più curiosi la fate azionare e... washhhhhh, vi ritrovate nel 1304. Il Medio Evo!
Certo che restate un po' stupiti, ma l'avventura vi è sempre piaciuta, e poi è sempre meglio viaggiare nel tempo (ma tornerete mai nel 1989?) che ascoltare le prediche del vostro capo incravattato.

E' proprio in pieno Medio Evo che vi imbatterete in una volpe elettronica (!?!) a guardia di un convento, e qui già riconoscete che c'è qualcosa di strano.
Bene, venite a sapere che i maledetti Crughon vogliono distruggere a tutti i costi la Terra e per fare questo hanno piazzato una bomba megagalattica da qualche parte nel passato. Già, perché l'epoca in cui tutta questa faccenda ha inizio è circa il 4000 dopo Cristo, cioè qualche annetto oltre il vostro.
Casualmente venite a scoprire tutto e vi imbattete nella ricerca di LòAnn, la figlia del re che presiede ai terrestri nell'anno 4000 e qualcosa, appunto.
Voi, armati di coraggio e di qualche altro oggetto, vi ritroverete nel 4000, e poi indietro, nell'epoca preistorica, pronti a far saltare in aria non la bomba, ma il piano che i Crughon avevano preparato indietro nel tempo. Se quell'ordigno fosse esploso, di te, della tua mamma e del tuo papà non sarebbe rimasto più nulla.
Future Wars è il primo gioco della Delphine a usare il sistema Cinematique, che significa "cinematografico". A detta di questa software house (e della Lago che in Italia ne detiene i diritti d'importazione) sembra che ci sia qualcosa di rivolu-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zionario nel gioco, qualcosa di mai visto prima. Ma per la verità non è così.
Future Wars è un'avventura che riprende gli stili già visti in Zak Mckracken, Maniac Mansion, Indiana Jones e in tutte le avventure animate Sierra. Future Wars ha un'interfaccia utente più scomoda rispetto alle avventure Lucasfilm poiché per far apparire l'elenco dei verbi (pochissimi: Esamina, Prendi, Inventario, Usa, Adopera e Parla) dovete premere il tasto del mouse. Come in Zak (o simili) per prendere, esaminare o usare un oggetto dovete cliccargli sopra, e qui non c'è nulla di nuovo. Anche per muovere il personaggio vi basterà puntare il mouse da qualche parte nello schermo e lui camminerà nella direzione desiderata, sempre che non ci siano ostacoli.
La cosa peggiore del gioco è il comando prendi o esamina. Se non siete proprio vicinissimi all'oggetto in questione non otterrete nulla, mentre nelle avventure Lucasfilm il personaggio si avvicina automaticamente all'oggetto richiesto, evitando uno spreco di tempo a volte davvero prezioso.
Rispetto alle avventure Sierra, questa è molto più curata dal punto di vista grafico. Simile nelle animazioni, è facile e divertente da giocare poiché non dovete impazzire a cercare i verbi giusti. Bastano quelli elencati.
Future Wars ha una storia interessante. Comincia in modo molto divertente e ha il pregio di non essere troppo difficile, anzi. E allora, cari viaggiatori del tempo, preparatevi a scomodare l'universo. La salvezza della Terra è solo nelle vostre mani (e in quelle dei Crughon!).

ATTENZIONE!
Future Wars NON è in vendita nei negozi, lo potrete richiedere esclusivamente per corrispondenza alla Lago SoftMail, tel. 031/300174, a lire 29.000

Amiga

Future Wars è una bella avventura. Malgrado sia all'inizio un po' scomodo dover premere il mouse per ottenere la lista dei verbi e scegliere, ci farete l'abitudine dopo due minuti e mezzo. Il gioco è vario, e onestamente ha in sé tutte cose già viste qui o là: i labirinti (che fra l'altro detesto nel modo più assoluto, e perdipiù questo è a tempo! — Perlomeno non è difficile.), le sequenze arcade Sierra Style (una), i puzzle alla Zak Mckracken (il fusibile da cambiare, per esempio), le parti di avventura solo da guardare, le sequenze cinematografiche (come la partenza dell'astronave), e i riferimenti agli altri giochi Delphine (a un certo punto nel convento leggerete Bio Challenge). Ma una cosa Future Wars ha straordinaria: la musica. Eseguita con tastiere varie (credo si tratti di una M1 Korg) è ricca d'atmosfera. Davvero cinematografica. Esiste addirittura il Compact Disc, io me lo sono trovato sul tavolo, grazie alla Lago, naturalmente. E grazie alla Lago Future Wars è tradotto (molto, molto bene) in italiano e ha un prezzo davvero contenutissimo per essere un'avventura così ricca. Se avete un Hard Disk, poi, giocare sarà ancora più veloce e divertente (E cavolo, Stefano! Da quando hai preso l'hard Disk non fai che dire "l'Hard Disk di qua, l'Hard Disk di là... Io vuoi capire che lo avranno sì e no in due? NdMA). Solo una cosa non mi è piaciuta molto: si muore troppo spesso. Ma c'è sempre l'opzione di salvataggio, logico!

GLOBALE 92%

ST

Identico a quello Amiga, pecca un po' per quanto riguarda il sonoro, al solito. Peccato, perché i brani di Future Wars sono davvero pieni di atmosfera e adattissimi alle varie situazioni. Per il resto non cambia nulla e Future Wars (grazie anche alla bella traduzione in italiano e al prezzo modestissimo) resta senz'altro uno dei giochi da tenere in softwareteca.

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION'S

BOMBER

Scommetto che avete iniziato ad invidiare i possessori di un IBM PC da quando, qualche mese fa, sono stati recensiti Fighter Bomber e Vette! per il loro computer e non per il vostro. Beh, la pazienza è stata ben ricompensata, perché ora anche voi avete Fighter Bomber (mentre per Vette! c'è ancora da attendere) ed è persino migliore.

La Vektor Grafix è molto famosa per aver portato con successo sui nostri monitor l'intera saga di Star Wars, con una perfetta grafica in 3D vettoriale. Ma, come spesso accade, un programmatore vuole migliorarsi sempre più, realizzare routine innovative e proporre all'attenzione della critica prodotti sempre più raffinati. Ed è da questa esigenza (oltre che dal ritorno in auge dei simulatori di volo) che nasce Fighter Bomber, destinato a rimanere una pietra miliare nella storia dei simulatori di volo dell'ultima generazione.

Ma ora diamo brevemente un sguardo all'antefatto: ogni hanno viene indetta negli stati del Wyoming, Montana e Dakota una gara di bombardamento con bersagli terrestri, in palio c'è un prestigioso trofeo e in lizza sono presenti gli equipaggi dei più sofisticati e potenti cacciabombardieri di tutto il mondo (anche russi!). Voi siete un pilota che aspetta l'occasione buona per affermarsi e mettersi in risalto agli occhi del Generale, quindi dovrete affrontare tutte le difficili prove, portare a termine le missioni e (cosa ben più difficile) affrontare i più pericolosi intercettori di tutto il mondo, francesi, tedeschi, russi, inglesi o svedesi.

All'inizio vi viene data la possibilità di scegliere il velivolo che volete pilotare e la scelta è tra il mitico F-15 Strike Eagle, il Tornado Panavia, il Saab Viggen, il MiG-27 e l'F-111 Americano. Potete averne una visuale di profilo o potete gustarvi un'animazione in 3D vettoriale solido oltre a poter leggere delle utili informazioni. Dopo aver scelto il proprio velivolo, c'è la possibilità di scegliere l'aereo che affronterete nei duelli aerei che può essere scelto tra un elenco di 7 pericolosissimi avversari.

Una volta espletate queste necessarie formalità, vi viene presentato il prospetto principale di Fighter Bomber, dove è possibile scegliere di impratichirsi col proprio aereo nel decollo, nell'atterraggio e nel rifornimento aereo (veramente spettacolare), oltre a poter fare un "giro turistico" sopra Rapid City o sopra il Monte Rushmore (la classica montagna con scolpite le facce di alcuni presidenti). Una volta presa confidenza con il proprio potente aviomezzo, potete partire con la prima categoria di missioni: le missioni segrete.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Devo riconoscere che Fighter Bomber è uno di quei simulatori che più ci giochi e più ti vien voglia di giocare. Sarà perché il manuale è uno dei più chiari e auto-esplicativi che abbia mai letto (e per la gioia di tutti quelli che non sanno l'inglese, è in italiano), o sarà perché il gioco è stato pensato per essere a metà strada tra un simulatore ultra-realistico alla "Flight Simulator" e un arcade come F/A-18 Interceptor. Comunque il numero di innovazioni inserite in questo gioco sono impressionanti: c'è la possibilità di avere infinite viste esterne dell'aereo grazie ad una serie di "telecamere" che possono ruotare intorno al vostro velivolo, c'è la possibilità (ancora una volta esclusiva di questi gioco) di avere la visuale del nemico (ossia di come l'aereo nemico vi vede), la visuale dell'arma (cioè quando sparate un missile potete vedere come si avvicina e distrugge il bersaglio) e altre viste esterne relativamente "normali" come la vista dal satellite e dalla torre di controllo. Ma la cosa che più mi ha stupito è la possibilità di realizzare delle missioni personalizzate che rende questo gioco un divertimento senza fine. Mi rimane da ricordarvi che il manuale in italiano descrive dettagliatamente tutti gli aeroplani presenti nel gioco, tutte le armi che possono essere usate e la quick reference guide vi dà la comodità di avere sempre tutti i tasti sott'occhio. Per quanto riguarda l'aspetto grafico, vi basti sapere che ogni aereo ha la sua strumentazione diversa anche se la grafica 3D a solidi pieni è più lenta di quella di Interceptor e di Falcon ma tutte le figure sono incredibilmente dettagliate e composte da un numero impressionante di poligoni. Andatelo a comprare di corsa e vi regalerete il simulatore di volo più avvincente e piacevole da giocare che la storia ricordi...

Globale 94%

Ci sono quattro categorie di missioni (segrete, tattiche, strategiche e d'attacco) ognuna delle quali composta da altrettante missioni vere e proprie che possono essere affrontate solo se si completa quella precedente. All'inizio è possibile affrontare la missione "sleeper" in cui dovrete individuare e distruggere un accampamento in cui si ipotizza siano presenti dei terroristi che progettano un attentato. Un compito relativamente facile anche per i principianti. Scovate il bersaglio, distruggetelo, tornate alla base di partenza e atterrate con successo per aver la possibilità di accedere alla missione seguente e così via.
Le missioni sono 16 ma nel caso doveste portarle a termine tutte (siete dei mostri se ci riuscite!), c'è sempre la possibilità unica in questo programma di progettarsi le proprie missioni, salvarle e scambiarsele con altri utenti Fighter Bomber, perlomeno finché non verranno messi in commercio dalla Activision gli "Advanced Mission Disk".
Prima di partire per una missione, comunque, dovrete armare il vostro potente bombardiere con le armi appropriate, a seconda delle capacità di carico del vostro aereo e a seconda della nazionalità (è ovvio che non potete montare missili americani su un MiG!). Dopo aver caricato per benino l'aereo non vi resta altro che partire. E tornate vincitori!

ST

In tutto e per tutto uguale alla versione Amiga (anche nel sonoro) ma leggermente più veloce grazie alla maggiore velocità di clock. Finché sull'Amiga continueranno a NON usare il blitter per i solidi pieni in 3D...

Globale 94%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

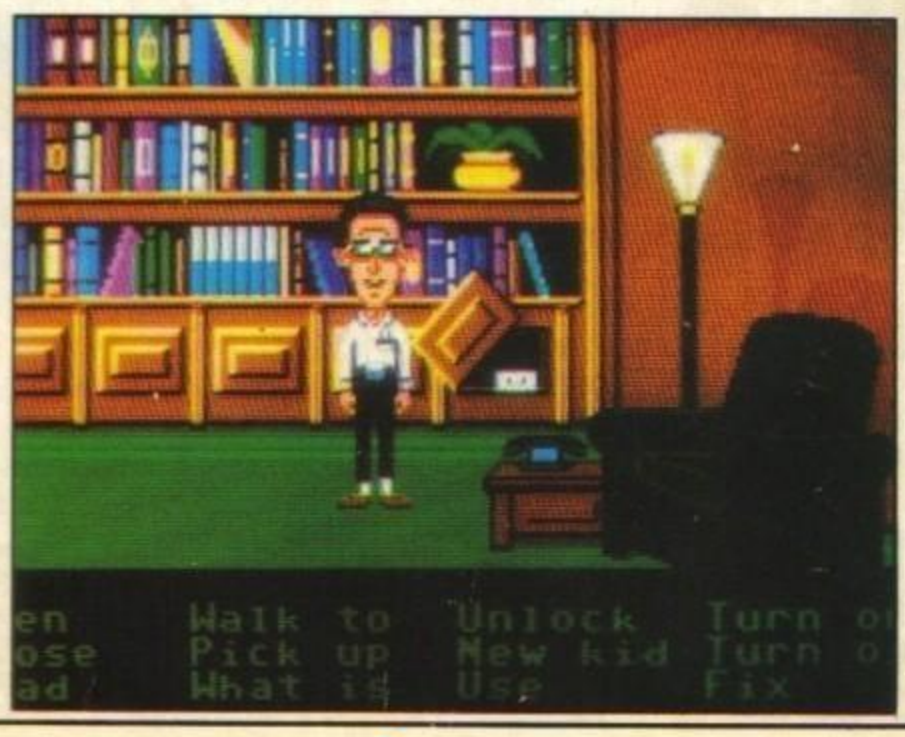
Review

LUCASFILM'S

MANIAC MANSION

Qualcosa di sinistro sta per accadere... Non aprite quella porta! Verrete colpiti dalla maledizione di Damien! Beh, cantiamo qualcosa di allegro: come è bello star qui / mano nella mano / peccato che di te / ci siano solo le tue mani...

Questa in sostanza è l'atmosfera di Maniac Mansion, il più vecchio gioco della Lucasfilm ad utilizzare l'interfaccia-utente resa tanto famosa da Zak McKracken. Certo, qualcuno di voi obbietterà una cosa: perché Maniac è il più vecchio se esce solo adesso? Semplice, quando uscì per C64 non era scoppiata ancora la mania dei 16-bit e nessuno pensò a una realizzazione su ST, Amiga o su PC, che tra l'altro di giochi "giocosi" ne aveva ben pochi a quel momento.
ma veniamo al gioco vero e proprio: una decina di anni fa una meteora si schiantò nei pressi della casa di uno scienziato non tanto normale di nome Weird Ed. Questa meteora era in realtà un'entità aliena dai grandi poteri psichici che sottomise ben presto il dottore e lo fece diventare pazzo nel giro di una settimana. Il dottore cominciò così a concepire piani sempre più strani fino a ideare un modo di risucchiare i cervelli dalle persone. Con questa pratica egli voleva conquistare il mondo, avrebbe succhiato via i cervelli ai vari "boss" e avrebbe preso il loro posto. Per lunghi anni egli si impegnò alla costruzione della sua macchina, fino a quando fu pronta e decise che ci sarebbe voluta una cavia.
Rapì così la giovane Cindy, una studentessa del college vicino fidanzata con il rappresentante degli studenti per poter sugarle la materia grigia, ma non aveva fatto i conti con Dave (il fidanzato della ragazza) e con i suoi valorosi amici.
Per quanto riguarda i "valorosi amici"... beh, c'è da dire che ve li potete scegliere. Prima della partita dovete infatti scegliere due "aiutanti" per Dave da un gruppo di sei ragazzi, ovvero Syd, cantante new-wawe che sta tentando di formare un gruppo tutto suo, Michael, il fotografo del giornale della scuola, Wendy, aspirante scrittrice che sta cercando di mettere a segno un "colpo grosso" (hem...), Bernard, presidente del club dei fisici e scienza del gruppo, Razor, leader del complesso punk "Razor e le Schifezzine" e infine Jeff, maniaco del surf.
Appena arrivati davanti alla vecchia "Maniac Mansion" si presenta presto il primo problema, ovvero come cavolo si



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

fa ad entrare? Niente paura: una occhiata veloce alla bacheca di cm. 56x85 che si trova nella confezione e... come "quale bacheca?"! Ah, viscido pirata, sappi che a tutti quelli che mi chiederanno aiuti per telefono su Maniac Mansion (che ho prontamente risolto, ciccia ciccia) chiederò particolari sulla bacheca in questione (che poi, tanto per farvi capire, è di carta e sta comodamente nella confezione lussuoso-demenziale — W l'originale). In questa bacheca si trovano consigli e suggerimenti sotto forma di annunci e bigliettini vari o addirittura stralci di giornale in puro stile "National Inquisitor" di Zakkiana memoria (dai pirata non mi fare incavolare e non mi chiedere cosa diavolo è il National Inquisitor).

Superato l'enigma di cui sopra se ne presentano mille altri, ovvero a cosa serve la motosega (a niente, il gas è su Marte in Zak McKracken)? A cosa serve il distintivo della polizia galattica? Come mai la macchina del garage una volta accesa parte per lo spazio e carbonizza completamente la locazione? Cosa ci fa un reattore nucleare in cantina con scritto su "Made in Chernobyl"? Perché cavolo Stefano ha dato a Indiana Jones 99% se Maniac Mansion è molto meglio, meno limitato, meno serio (opinione generale in special modo di Simone dopo che lo ha visto risolvere sotto i suoi occhi)?

Ad ogni modo, le istruzioni affermano che è possibile risolvere il gioco con qualsiasi ragazzo si scelga: in proposito io avrei i miei dubbi avendo riscontrato alcune cose e cioè... beh, non ve le posso svelare se no vi levo tutto il divertimento.

Lasciando perdere quest'ultima cosa, vi

ricordo che per ora la traduzione non è ancora stata annunciata (yuppie!) e c'è qualche speranza che la versione che mi ritrovo tra le mani sia quella definitiva anche per il mercato italiano (io personalmente non ne posso più di cose tipo "pompa fucilazz", "portaatrezzi" e "cartello di molletta"). Ovvero, "nessuna nuova, buona nuova"!

ST

Stessa cosa che per l'Amiga fatta eccezione per il movimento del mouse che è leggermente penoso e impreciso. Un acquisto essenziale.

Globale 99%

Amiga

Maniac Mansion è semplicemente stupendo, e ve lo dice uno che di queste cose se ne intende. La grafica è nella media per questo tipo di programmi con i personaggi buffissimi a causa dei loro testoni. Il sonoro è abbastanza buono ma il pezzo forte è il gioco vero e proprio. Ecco i commenti di un "aficionado" di Indiana Jones che riteneva 99 un voto troppo basso ("estorti" durante una mega-partitona con soluzione incorporata):"Nooooo! Stupendo! Naaaaa! Troppo fuori di testa! Hei Stefano, hai visto? Ma pensa te! Guarda quello! Ah ah ah ah ah!". Avete più o meno afferrato il concetto? No? Beh, allora ve lo spiego: Maniac Mansion è di gran lunga la miglior avventura della Lucasfilm, migliore persino dello strafamosissimo Zak McKracken che deve il suo successo, oltre alla innegabile qualità, al momento in cui è uscito (quando Maniac uscì per il C64 il disk drive non era molto diffuso, la Lucasfilm faceva poca notizia e l'Amiga aveva Marble Madness come stato dell'arte). Beh, gente, se avete dei soldi, comprate assolutamente Maniac e non ve ne pentirete!

Globale 99%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAINBIRD'S

VERMINATOR

Avere tre gambe non è mai stata esattamente la mia massima aspirazione, e vedere l'elfo Jake dimenare il suo trittico di arti mi ha fatto un po' senso all'inizio. Chissà perché poi il movimento composito di tante appendici fa sempre questo effetto, richiamando alla memoria il brulicare di insetti o insomma di qualcosa di viscido? Chi lo sa, fatto sta che la Rainbird ha rincarato ulteriormente la dose popolando di brutture viventi gli schermi del gioco, che comunque sono molto più accettabili del protagonista: Dio, Jake, quanto sei brutto...

La foresta di Dendra è una sorta di labirinto di cui il fogliame ha disegnato i corridoi, le svolte e anche i ripiani, grazie alla sua capacità di espansione anche verso l'alto. Insomma un buon posto per perdersi; è stato poi rilevata negli ultimi tempi la presenza di una fauna parassita, che probabilmente si diverte a perdere il senso dell'orientamento in un simile intricatissimo dedalo. Nessuno se ne preoccupa finché fa breccia nei cuori delle bizzarre popolazioni dei dintorni il messaggio ecologista: si decide così di salvare la foresta dall'azione dei parassiti, fattasi improvvisamente devastante. L'azione di disinfestazione viene affidata a un piccolo elfo con tre gambe, Jake il suo nome, la cui specialità sembra essere quella di tirare martellate a destra e a manca, anche se i suoi trascorsi da fabbro sono tinti del più fitto mistero. Così Jake si addentra, armato del suo percussore di legno, nella buia foresta di Dendra (fa quasi rima) e qui scopre qualcosa di totalmente inaspettato: l'attività commerciale forestale. Qualche magnate ha pensato bene di installare una catena di negozi di armi e una serie di banche che favoriscano un'eventuale azione di disinfestazione da parte di qualche ardito. Il nostro eroe, che porta con sé sempre qualche spicciolo, potrà così veder crescere il suo potenziale bellico e anche il suo portafoglio. L'avventura del tripode Jake inizia sotto i migliori auspici, così l'elfo inizia a spostarsi all' interno della foresta. Il suo peregrinare viene proposto sui vostri schermi con il metodo dello schermo a scomparsa, per cui non esiste una forma di scrolling in Verminator. Jake può scegliere tra quattro direzioni possibili, il che gli consente non solo spostamenti laterali ma anche ascensioni e discese: per questo esiste il fogliame rampicante. Sono inoltre presenti ostacoli da saltare. La sorpresa più gradita è comunque per il nostro elfo la presenza di cartelli che suggeriscono le direzioni da prendere per raggiungere banche e negozi di armi. Di nuove armi Jake avrà proprio bisogno, poiché il martello si rivelerà presto ordigno non adatto all'opera di disinfestazione. Entrando nei negozi scoprirà quale assortimento sia stato preparato apposta per la visita di un eroe: sugli scaffali si trovano ordigni di ogni genere, e non solo quelli, ci sono anche medicine, sacchi per raccogliere funghi, e lasciapassare per i teletrasportatori che si incontrano lungo il percorso. La "capienza" di Jake è di quattro articoli alla volta, e come al solito il vero problema sono i soldi. Per questo, Jake può rivendere le sue armi nei negozi, oppure far fruttare i soldi che già possiede depositandoli nelle banche. Ma per fare soldi ci sono altri modi nella foresta di Dendra, e la cosa stupirà ancora di più l'elfo: hanno trovato rifugio nel fitto fogliame le più bieche bande di criminali, che potranno

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

concedervi prestiti a patto che poi estinguiate i vostri debiti entro un certo periodo di tempo. Se mancherete all'impegno verranno sguinzagliati assassini professionisti sulle vostre tracce. Esiste comunque un fenomeno di banditismo da cui guardarsi. Dulcis in fundo, ci sono i casinò nei quali potete impegnare i vostri liquidi in tre forme: giocando alla slot-machine, ai dadi o a blackjack. I soldi si moltiplicheranno se rispettivamente otterrete tre simboli uguali alla slot-machine, farete un "doppio" ai dadi o vi avvicinerete al 21 più del computer. In questo gioco conta anche il tempo, che viene scandito da una clessidra. Quando una settimana è passata, ovviamente non in tempo reale, viene presentato un resoconto della vostra prestazione. Cioè vi viene indicato quanto avete detronizzato della feccia che popolava la foresta. Ma veniamo finalmente a parlare dei cattivi della foresta: dei banditi e dei gangster abbiamo già trattato, per il resto troverete tutta la più bieca fauna saltellante, svolazzante, ambulante che possiate immaginare. Ed è tutto.

ST

La grafica di Verminator mi ha subito favorevolmente colpito: un po' cartoonistica, con una buona animazione (soprattutto delle tre gambe di Jake) , di sicura atmosfera; ma per fare un buon gioco non basta e purtroppo Verminator ha solo quella. Il resto è un peregrinare un po' noioso per la foresta di Dendra, con qualche creatura svolazzante che si frappone tra Jake e lo schermo dopo più il problema dei soldi a fornire un po' di thrilling. Non credo comunque che Verminator meriti una stroncatura solenne perché per un po' di tempo ci si diverte, certo non nell'ordine delle settimane, ma ci si diverte. D'altronde risulta subito evidente che il gioco non ha grosse pretese, inoltre il sonoro poteva essere realizzato meglio.

Globale 61%

Sì...

VICINA !!!

... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.
Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano
Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

AMIGA 500 *Lit. 849.000*
*In **OMAGGIO** un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta* *IVA compresa*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLADE SOFTWARE'S

LASER SQUAD

"Tu, Johnson, entra dal portelo numero uno insieme a O'Hara e l'androide, mentre io e il resto della squadra tentiamo un diversivo al portello due. D'ora in poi, silenzio radio completo". Spenta la radio del casco, mi avvicino all'entrata sigillata elettronicamente: con un gesto della mano ordino a Connor di inserire il codice e la porta si apre. Do un'ultima controllata al mio fido Marsec mentre entro nella camera stagna insieme al gruppo e preparo le granate a tempo. All'improviso, un'esplosione! Delle taniche vicino a noi sono esplose ma riusciamo a cavarcela per un pelo. Mi rotolo a terra, getto una granata e... Accidenti, cado dal letto! Devo smettere di fare sogni così cretini..."

Beh, ragazzi, sogni o non sogni, ptrete rivivere le emozioni di uno scontro più o meno diretto tra gruppetti di commandos nelle situazioni più strane con armamenti da far impallidire persino Rambo.
Attenzione, però, Laser Squad è un gioco nel quale si favorisce l'intelligenza e la capacità deduttiva all'abilità "joysticcara" vera e propria. Il gioco infatti si svolge in una maniera molto simile ai vari boardgame e roleplay con delle aggiunte possibili solo grazie al computer, come il sistema "ti vedo — non ti vedo" grazie al quale un personaggio non può vedere i nemici dietro ai muri o alle sue spalle e sulla mappa generale non ne appaiono finché non vengono avvistati. Addirittura, grazie a questo sistema, è possibile durante un movimento, venire sorpresi da qualche unità nemica a cui si danno le spalle.
Ogni giocatore controlla un gruppetto di uomini tutti diversi per via delle capacità di velocità, forza e precisione nonché l'abilità nell'uso delle armi. ad esempio, un droide sarà molto resistente e preciso ma poco veloce e così via. In base alle caratteristiche poi si determinano alcuni fattori vitali del gioco, ad esempio la velocità influisce sui PA, i punti azione, che vengono utilizzati dai personaggi per compiere

qualsiasi azione. Ad esempio, aprire una porta costa il 20% dei PA, lasciare un oggetto costa il 10% mentre caricare un fucile o lanciarazzi o pistola, isomma, qualsiasi arma, costa il 50% dei PA. Se un personaggio ha, diciamo così per dire, 50 PA, aprire una porta ne costa 10, lasciare l'oggetto 5 e caricare l'arma 25. Anche camminare comporta diversi tipi di consumi: ad esempio, girarsi di 45° costa un PA ma camminare in avanti ne costa 4.
In ogni scenario inoltre ci sono vari tipi di terreno, ad esempio all'esterno della base lunare della seconda missione vi sono crateri su cui passare costa il doppio dei PA mentre all'interno qualche mobile ogni tanto ostruisce il passo.
Altro particolare importante: in ognuna delle cinque missioni ci sono squadre differenti per numero e RAZZA: infatti, nell'ultima missione il secondo giocatore comincia con tre uomini-insetto ma scopre ben presto di poter comandare una serie di creature aliene dalle qualità inaspettate mentre nella quarta il giocatore "cattivo" adopera una serie di droidi differenti per armamenti e caratteristiche.
Ultimo particolare, non meno importante, è il fatto che l'italiana Reflex ha tradotto non solo le istruzioni ma anche il progamma stesso. questo è molto utile per tutti coloro che si perdono nei menu e sottomenu di lingua anglosassone.

Amiga

Laser Squad mi ha intrigato fin dall'inizio. In esso è riposto tutto quello che chiunque ha provato da piccol a giocare "ai soldati" con tanto di agguati e colpi di mano. La grafica è definita e colorata quanto basta e serve a dare quel aspetto di futur-bellico che tanto piace adesso. Il sonoro consiste in una atmosferica colonna sonora con tanto di tuoni e lampi oppure una serie di effetti sonori più o meno azzeccati (non si può avere tutto dalla vita!). La trovata della traduzione sarebbe ottima se non fosse per qualche "licenza poetica" tipo la Pump Gun che si chiama Pompa Fucilazz. Nel complesso, un ottimo ibrido tra boardgame e wargame che appassionerà anche chi non ama alla follia il genere, soprattutto nel modo a due giocatori.

Globale 82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

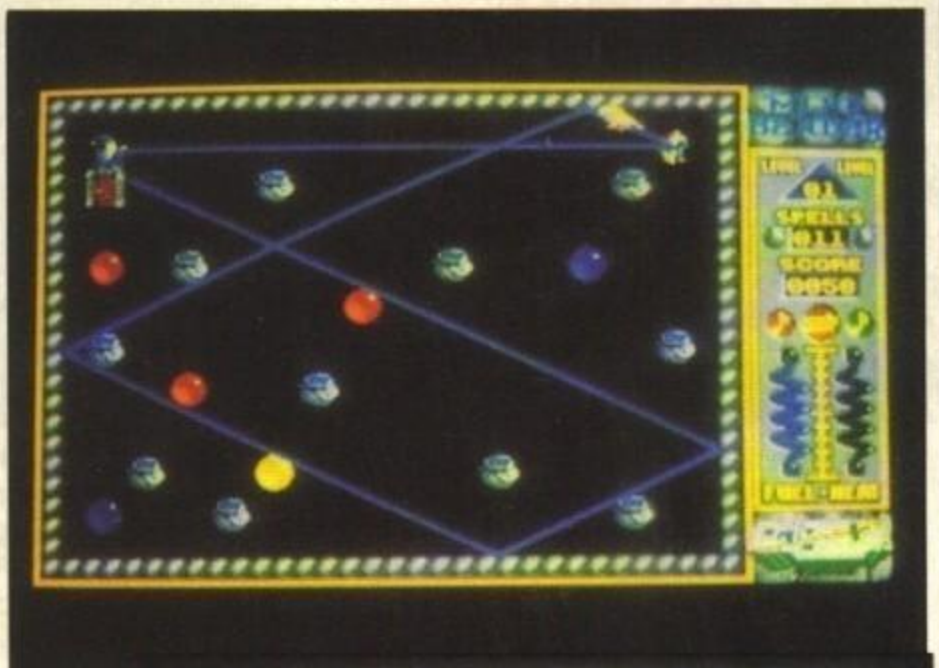
http://www.oldgamesitalia.net/

Gremlin's

MINDBENDER

Mindbender ovvero "come ripescare un vecchio gioco di successo, cambiare la grafica, aggiungere qualche effetto speciale, dargli un bel nome e, sfacciatamente, lanciare il tutto".

Qualche anno fa la Gremlin lanciò uno strano puzzle-game, Deflektor, che, nonostante i commenti entusiastici della stampa videogiochistica, non ebbe il successo meritato. Personalmente ritenevo Deflektor un capolavoro, almeno sullo Speccy (o no, BDB?), e sebbene fosse un po' troppo facile, avevo passato qualche notte sui tastini di gomma dell'otto bit Sinclair; bei tempi quelli!!!Quando comprai l'Amiga ed arrivò Deflektor mi ci tuffai per qualche pomeriggio, ma poi la noia prevalse.



Ora a distanza di parecchi mesi ecco arrivare questo Mindbender (ma non c'era un gioco per il VCS che si chiamava così?); guardo le foto sul retro della confezione e... Sorpresa! Ma questo è Deflektor! Penso immediatamente di aver sbagliato scatola, visto che entrambi i giochi sono Gremlin, ma mi ravvedo completamente nell'osservare l'orribile disegno sul coperchio e la scritta che mi guarda: Mindbender.

Senza esitazione alcuna (ma come parlo?) estraggo il dischetto e lo sparo nel drive Amiga: il primo impatto grafico è buono, con un pointer costituito da un'aquila animata superbamente, e il menu di controllo è ricco d'opzioni.
Tralascio di leggere le istruzioni e via: start game!!! Impugno saldamente il joystick e subito... lo mollo, perché bisogna giocare con il mouse (bestia, che fiegura!!!). E subito, dicevo, mi sembra di giocare a Deflektor: il raggio laser, gli specchi che ruotano, gli ostacoli, l'uscita, il tempo, il livello di surriscaldamento...
A questo punto mi rifugio nel manuale d'istruzioni (in un italiano del tipo "inseriscite il dischetto nella porticina") e... svengo! L'unica differenza tra Mindbender e Deflektor sta nella trama!!! Nell'ultimo prodotto della Gremlin si narra che un mago, per meglio orientare i propri poteri ed incantesimi, utilizzi molti gnomi, ognuno armato di specchio personale, al fine di superare ostacoli, quali muri, pozze d'acqua...
Il gioco però è un clone allo stato puro: al posto del generatore c'è il mugo, gli specchi sono adesso sorretti da gnomi, il ricevitore è una porta, è stato aggiunto qualche ostacolo e bonus, gli indicatori del tempo e calore sono stati spostati e il gioco è stato reso più facile.
Fortunatamente il menu offre un po' di varietà: cinquanta livelli, possibilità di giocare in due contemporaneamente e un editor contribuiscono ad alzare la longevità di Mindbender, che non è comunque molto elevata.
Sono piuttosto deluso: la Gremlin sembrava assestarsi su livelli medio-alti, soprattutto grazie ai prodotti della Core Design, quando ecco arrivare questo Mindbender, di cui non si sentiva assolutamente la mancanza. Intendiamoci, il gioco non è per niente scadente: la grafica ed il sonoro sono buoni, la giocabilità è rimasta la medesima di Deflektor, ma bisogna pur essere originali per stupire a questo mondo.
Deflektor era un nuovo tipo di puzzle game e aveva portato una, seppur piccola, ondata d'innovazione nel mondo dei videogiochi: Mindbender non fa che constatare la mancanza di originalità da parte della maggioranza delle software houses, proprio in un periodo come quello invernale in cui i videogames sono l'unico passatempo nei pomeriggi di domeniche piovose e tristi. Sigh! Sigh! (niente donne vero Simone! NdBJ).

Amiga

Non c'è che dire: la grafica è dettagliatissima, le animazioni, soprattutto quella dell'aquila, sono ottimamente realizzate, il sonoro, pur se monotonissimo, rende perfettamente l'atmosfera del gioco, la giocabilità è superba ma... tutto questo si è già visto in Deflektor! I casi sono tre: se amavate Deflektor, non comprerete Mindbender, visto che è una scopiazzatura del gioco da voi idolatrato. Se odiavate Deflektor, odierete Minbender! Se il primo prodotto non vi faceva né caldo, né freddo e desiderate un buon puzzle game... beh, comprate la compilation Action della Gremlin: troverete Deflektor e in più avrete Cybernoid e Technocop!

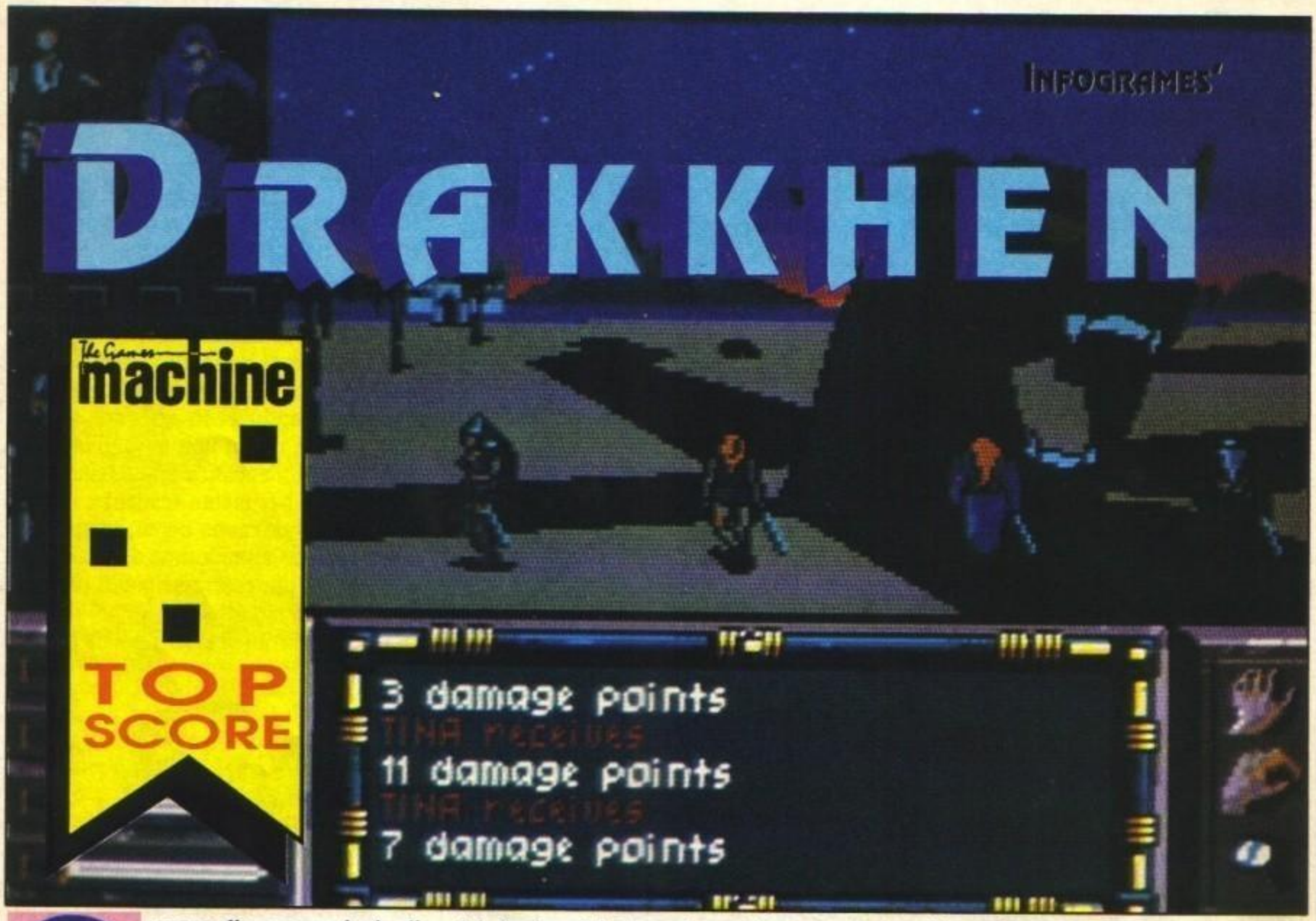
Globale 69%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAKKHEN

INFOGRAMES'



Cronaca di un pomeriggio di mezzo inverno nella redazione di TGM: i fatti qui citati sono realmente accaduti.

"Va bene, devo fare questa traduzione per la prossima settimana, Giorgio?" disse il grande redattore insignito di titoli quali il premio Pulitzer ed altri ancora, cioè il sottoscritto. "Guarda Simone, non è arrivato niente così..." rispose l'uomo dallo sguardo di ghiaccio di note discendenze turche (visto quanto fuma). Ignaro del pericolo Simone lanciò una fuggevole occhiata alla fotocopia e due parole lo colpirono immediatamente: Drakkhen e RPG. "Hey, Giorgio, ma è un RPG! Io li odio! C'è qualcuno che vuole fare scambio?". Seguendo la spietata legge delle recensioni naturalmente nessuno rispose, ma improvvisamente il colpo di scena: "WOW! GLOBALE 98%!". Immediatamente un ammasso di mani tese si lanciò verso la fotocopia, ma ancora una volta Simone riuscì a sfuggire, ad acchiappare walkman e giacca ed a lanciarsi all'inseguimento dell'autobus. Comodamente seduto a casa si accese un avana, si versò un whisky e, circondato da stupende top-model, spiegò (voce del verbo aprire) la fotocopia ed iniziò a leggere...

Molti e molti anni fa, il mondo era regolato da una potentissima razza di dragoni ed il destino della razza umana dipendeva dal destino dei dragoni stessi: se questi fossero stati sterminati il chaos avrebbe regnato in eterno, ogni uomo sarebbe morto e i drakkhen (orribili umanoidi squamosi) sarebbero saliti al potere.

Un giorno un cavaliere piuttosto beota trovò ed affrontò l'ultimo dei dragoni. Nonostante la telecronaca del combattimento fosse stata affidata a Bruno Pizzul, nel vano tentativo di portare sfi... al prode paladino, il dragone venne sconfitto: ma con un'ultima alitata, urlò quelle parole che tutti speravano di non dover mai sentire. Da quel momento il genere umano era segnato per l'eternità: le magie non avrebbero più sortito effetto alcuno e i drakkhen avrebbero regnato indisturbati!

Va bene, allora Globale 98%... Cosa? Ah, c'è un'altra pagina, ehm! Mi sembrava un po' particolare come finale!

Dunque, un'ultima flebile speranza esisteva sotto forma di quattro prodi avventurieri, mandati dal loro imperatore su una strana isola (l'unico luogo in cui le magie ancora esistevano). Qui i quattro dovevano trovare una cura contro questa calamità, prima della definitiva scomparsa del genere umano. Ovviamente il vostro compito di videogiocatori mandati sulla Terra per salvare intere razze umane, stupende fanciulle rapite da alquanto improbabili draghi e recuperare tesori al cui confronto il deposito di PdP sembra un misero salvadanaio (no, ho detto PdP e non BDB, tutti i soldi del nostro DE sono rinchiusi in una misteriosa banca svizzera — erano, glie li ho usati per comprarmi le caramelle ed ora è in rosso NdMA), è quello di controllare i quattro e di cercare otto governanti dei drakkhen, nel tentativo di raccogliere i loro gioielli e usarli per far rivivere il dragone primordiale e guadagnare così il suo perdono per l'impresa del paladino babbeo.

Per adempiere a questo obiettivo è possibile usare i personaggi già presenti o crearne di personali (attenzione, perché si può salvare la posizione durante il gioco solo se si ha un disco di personaggi, così è consigliabile la seconda scelta).

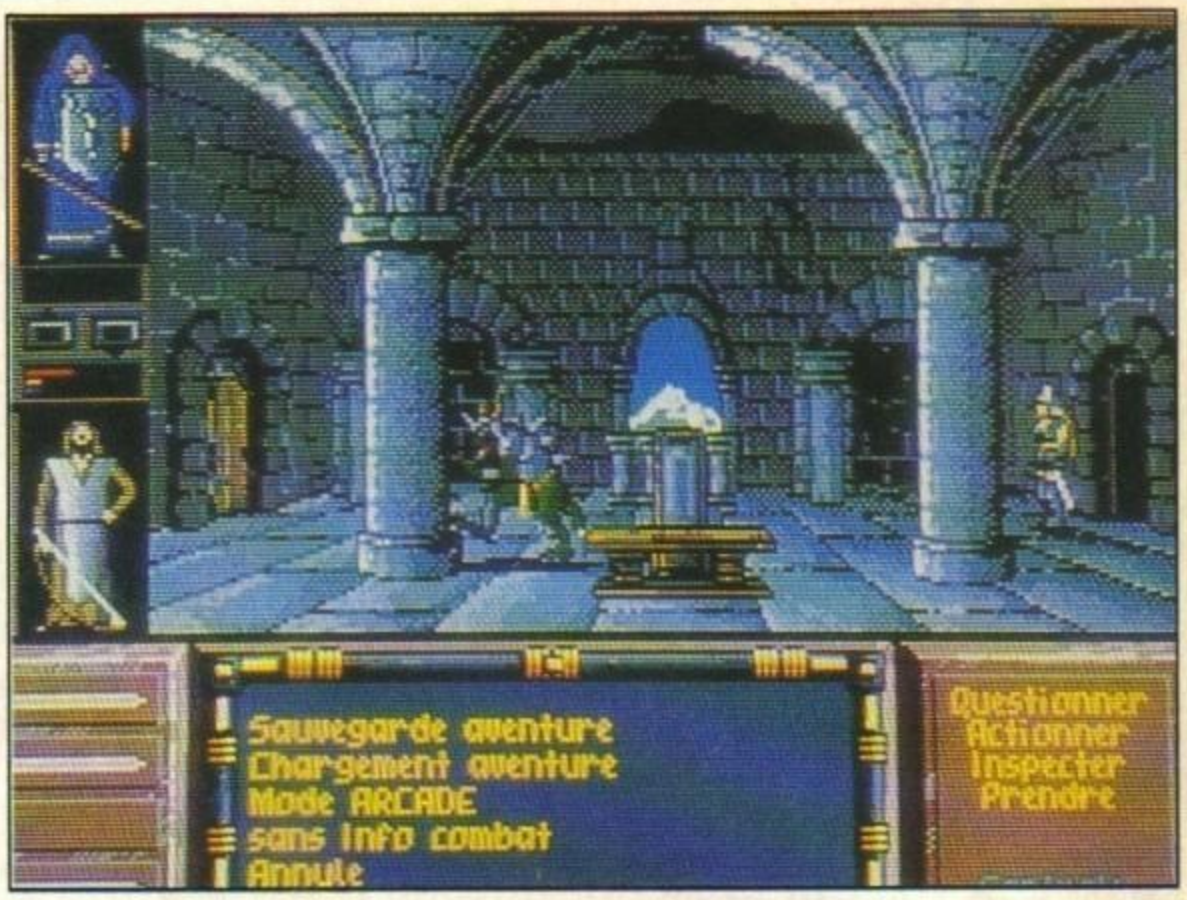
Naturalmente si può scegliere il sesso dei personaggi e se essere un mago, un... (devo stare attento a quello che scrivo altrimenti MA mi stronca la carriera), un... dovrebbe essere, se il vocabolario non era, un prete, un combattente o un esploratore; successivamente si passa alle caratteristiche dei nostri eroi, quali forza, intelligenza, abilità e così via. Una volta scelto il quartetto, si parte per portare a termine la difficile impresa.

L'isola in questione è divisa in quattro zone principali: una palude, un deserto, una pianura e una landa nevosa. Ogni zona si divide in due aree, in ognuna delle quali risiede un re drakkhen (che può essere maschio o femmina, buono o malvagio) che possiede i tanto agognati gioielli.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review



In Drakkhen vi sono essenzialmente due modi di gioco: in gruppo o singolarmente. In gruppo si ha una visuale in prima persona, utilizzata per guidare il gruppo ed affrontare i viaggi attraverso gli sconfinati territori. Singolarmente si ha una visuale dei quattro per controllarli individualmente al fine di esplorare aree, raccogliere oggetti, ottenere informazioni... Questo modo si "setta" automaticamente quando si è all'interno di una casa o un tempio o quando si affronta un combattimento.

I combattimenti possono essere di due generi: attacco di gruppo, quando il quartetto dà il via ad un combattimento di massa o individuale, quando il personaggio prescelto è mandato allo sbaraglio solo soletto.

Gli avversari — ce ne sono circa 150 differenti tipi — sono graficamente ben realizzati, animati superbamente e sonorizzati ancora meglio. Nei combattimenti all'interno vi segnalo le guardie drakkhen (alcune armate fino ai denti) veramente "toste" e gli umanoidi-schiavi (oltretutto gobbi). Volendo questi ultimi possono essere attaccati (non consigliabile) o salutati in maniera cortese così da ottenere preziose informazioni.

All'esterno invece vi sono creature peggiori di quelle sognate nei vostri peggiori incubi (impossibile, io di notte sogno MA!!!) e qui un esempio è d'obbligo. Qualche ora fa stavo attaversando il deserto con il "modo gruppo" quando improvvisamente il "modo individuale" si è autosettato. Ignaro del pericolo, ho continuato a camminare con il mago, quando ad un tratto un'ombra è apparsa sul terreno e, man mano che avanzavo, l'ombra aumentava in altezza, fino a raggiungere le dimensioni di una montagna e... tataaaa! Un mega-dragone è apparso e, tanto per gradire, mi ha "spiezzato in due". Quindi se volete un consiglio salvate la vostra posizione prima di ogni combattimento.

I controlli sia in gruppo che singolarmente, sono molto comodi, grazie soprattutto alla divisione dello screen: la finestra centrale vi mostra il paesaggio ed il quartetto, in basso vi sono la finestra dei messaggi, le caratteristiche di ogni personaggio (salute, arma in possesso...) ed una finestra per le azioni principali. Tastiera, mouse, joystick possono (e devono) essere utilizzati se si vuole salvare al razza umana.

Amiga

Sebbene i combattimenti costituiscano il punto forte di Drakkhen, non ci troviamo di fronte ad un normale RPG "affetta ed ammazza": bisogna scegliere che arma usare, chi debba combattere, chi parlare... Inoltre l'isola è enorme ed una mappa è assolutamente necessaria (sempre che riusciate a realizzarla, visto che perdere l'orientamento è facilissimo). E' necessario inoltre occhio di lince, perché alcuni oggetti sono nascosti mooooooolto bene. Insomma Drakkhen è veramente tosto sotto tutti i punti di vista, soprattutto quando si parla di difficoltà nel portare a termine la missione; ogni volta che si pensa di essere ad un buon punto, spunta un mostro squamoso che ci riporta con i piedi per terra. Ma Drakkhen è, fortunatamente, giocabilissimo e ha quel "ancora una partita e poi spengo" che vi farà passare numerose notti insonni. Può darsi che sia per il sonoro che rende terribilmente l'atmosfera, o la garnde varietà di creature con cui confrontarsi o ancora il "modo gruppo" che vi permette di esplorare l'isola a velocità supersonica. Qualunque cosa sia, non smetterete di giocarci finché non l'avrete finito e di tempo ce ne vorrà tanto, ma tanto. Per concludere un gran gioco, forse il migliore di questi ultimi tempi nel suo genere. Compratelo!!!

Globale 98%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DR DOOM'S REVENGE

PARAGON'S

La visione da incubo di un fungo atomico aleggiava nelle menti di tutti i presenti al consiglio d'emergenza. Era necessario il varo immediato di un piano d'azione con qualche possibilità di successo, altrimenti l'intera New York entro ventiquattr'ore si sarebbe potuta tranquillamente chiamare "Deposito di scorie radioattive Old York". Come in ogni fumetto che si rispetti c'è sempre la cavalleria pronta a intervenire in difesa degli oppressi, stavolta nelle spoglie dell'Uomo ragno e di Capitan America.

Qui in Italia è forse più noto come Dr. Destino, alias Victor von Destino, ma com'è vero che cambiando gli addendi o i fattori il risultato non cambia, ci troviamo davanti al solito megasopruso ad opera del solito cattivissimo di turno che tanto furoreggia nei videogiochi. Il nostro Doc si è degnato di rubare agli Stati uniti uno di quei luccicanti cilindri conici (!) alti circa venti metri meglio noti come ICBM, cioè missili balistici intercontinentali, e ha amichevolmente consigliato ai suoi tecnici di ritoccare la taratura dei giroscopi in modo che il "cervellone" del missile cominciasse a pensare in termini di morte e distruzione contro i suoi stessi fabbricanti. E altresì vero che i panni sporchi si lavano in famiglia, quindi ecco Capitan America allo sbaraglio per recuperare il giocattolone firmato "made in USA (Mitsubishi, Inc.)". Con lui sta l'Uomo ragno, altro patriottico americano che ha deciso di salvare il suo trilocale di venti metri quadrati in uno scantinato proprio al centro di New York. Sono entrambi supereroi, e pertanto li ritroviamo pronti ad una rapida sconfitta proprio davanti al castello di Doc in quel di Latveria. L'Uomo ragno è armato dei suoi fidi lanciatele, con cui può sparare un buon numero di prodotti d'artigianato ragnesco contro chiunque gli dia fastidio, e in più può contare su una riserva praticamente inesauribile di pugni anche se ha solo due mani. Anche Capitan America si avvale di quest'ultimo pregiato articolo per le proprie gesta eroiche, ma siccome non vuole rovinare i guanti del suo costume porta con sé il fido scudo. E poi, non da trascurare, viene la considerazione che non è qualificante per un vero eroe trattare il nemico con i guanti; inoltre è senza dubbio più divertente menare piattonate con lo scudo, che tanto non si rompe mai. Al suono del gong si aprono le ostilità e appaiono alcuni intermezzi fumettistici dove una manina guantata mostra agli inebetiti astanti quali scene siano in azione. Il gioco non è eccessivamente difficile da comprendere, perché trattasi di una bella sfida ultraviolenta a chi spacca le ossa prima all'altro; insomma, è un picchiaduro per eroi duri che non devono chiedere (pietà) mai. I due eroi sono insieme ma non lavorano mai in coppia: dobbiamo a scene alterne prendere le parti ora di uno, ora dell'altro. Ma contro che cosa lottano? Contro la paura del buio, forse? Mah, io credo che quel'esercito di supercattivi che sta avanzando così velocemente non sia d'accordo sul lasciarsi definire con tanta sufficienza: più che paura incutono TERRORE, Giacomo-Giacomo, e brividi assortiti. Guardando meglio possiamo vedere che i supercattivi di prima non sono teppaglia qualunque uscita dallo schermo del primo picchiaduro che passa, ma (dis)onorati cattivi di professione che forse avete già visto nei fumetti Marvel. Comune a tutti loro è una propensione saldamente radicata a mostrarvi tutto il loro repertorio di perfidie e il chiodo fisso di non farvi arrivare vivi alla sfida finale con il vecchio Doc. Questo è più o meno tutto sul gioco, così ora posso dirvi qualcosa sul programma. Secondo il manuale vi servono 512 K ; i dischetti sono 2 da 5,25" e sono pilotate le schede CGA, EGA e TGA alla prevedibile e ormai quasi universale risoluzione di 320 X 200.

Questo gioco potrà essere osannato da molti di voi che non sanno una parola di inglese perché è TUTTO in quattro lingue tra cui l'italiano: gioco e manuale. Fa eccezione solo il fumetto originale inglese incluso nella confezione che vi spiega tutto l'antefatto del gioco, ma penso che sarebbe stato un peccato tradurre anc'esso. Viene naturale, ora, parlare della traduzione, che ho scoperto essere di buon livello; c'è ogni tanto qualche errorino, ma è sempre ben chiara.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC

Il demerito principale di DDR è essenzialmente quello di essere un gioco per PC, macchina notoriamente inadatta ad un picchiaduro. I personaggi sono disegnati niente male e hanno un discreto numero di mosse, ma le magagne emergono nell'animazione che è esattamente da PC — tutta a scatti. E inutile che mi pronunci sul sonoro, ormai buona parte di voi ci avranno fatto il callo, e quindi si passa ai sistemi di comando. Anche qui siamo un po' nel caos, perché mi è sembrato, usando la mia tastiera avanzata, che i movimenti si effettuassero usando contemporaneamente il tastierino numerico e i tasti cursore a T invertita. Ho scoperto poi che i movimenti disponibili cambiano a seconda della distanza dal nemico, e mi sono regolato di conseguenza. Si vede che c'è stato un po' d'impegno da parte dei programmatori: anche se il gioco è in effetti una galleria di personaggi e pestaggi si è tentato di dare un'unità logica ed un contesto a tutto. Come gioco non è malvagio e potrebbe piacere soprattutto agli estimatori della Marvel, ma ricordatevi che è un picchiaduro da PC, e con questo ho detto tutto.

GLOBALE 68%

Amiga

Stan Lee perché l'hai fatto! Come hai potuto permettere che uno degli eroi della mia gioventù venisse così bistrattato? E io che speravo, io che credevo di poter rivivere un po' della mia passata giovinezza nei panni del mitico Peter Parker mi ritrovo a piangere sui miei sogni e attendere che dopo questo DD Revenge qualcosa d'altro possa fomentare i miei sogni adolescenziali. Stan non dovevi farmelo! Certo, lo so, non è colpa tua, ma dimmi almeno di chi è stata l'idea principale del gioco... giuro non gli faccio nulla, voglio solo sputar... Scusate, non è giusto che i miei pensieri personali vengano a disturbare la vostra lettura, è profondamente poco gentile nei vostri confronti; in ogni modo a differenza di ciò che è stato detto nel commento per PC, se c'è qualcuno a cui questo gioco non potrà piacere sono proprio gli estimatori della Marvel, Steve Dikto dove sei?!?

GLOBALE 63%

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessori

Accesori per il mouse	*tel.*
Dischetti TDK & bulk	*tel.*
Flicker master Amiga	29.000
Joysticks & schede joy.	*tel.*
Vaschette porta dischetti	*tel.*

Libri, hint & tips

Adv. dungeons & dragons	*tel.*
Electronic Arts	*tel.*
Keef the thief	25.000
libroGAME® & roleGAME	*tel.*
Quest for clues	39.000
consigli per 50 giochi	
Quest for clues II	39.000
consigli per 40 giochi	
Sierra On-Line	*tel.*
Tutti i libri IHT	*tel.*

Amiga

Add: Hillsfar	59.000
Barbarian II *	39.000
Barbarians II (Psygnosis)	tel.
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Beach volley	39.000
Beverly Hills Cop	tel.
Bomber *	59.000
Borodino	29.000
Cabal	tel.
Chase HQ	29.000
Continental circus	29.000
Corvette	tel.
Day of the pharaoh	29.000
Deluxe Strip Poker VM18	39.000
Double dragon II	29.000
Dr. Doom's revenge #	29.000
Dragon's breath #	tel.
Dungeon master editor	45.000
Dynamite dux	49.000
Eye of Horus	59.000
Femme fatale VM18	59.000
Fighting soccer *	18.000
Future wars #	29.000
F1 Manager #	39.000
F16 Combat pilot #	59.000
Gazza's supersoccer *	29.000
Ghostbusters II *	49.000
Ghouls'n'ghosts	18.000
Hard drivin	tel.
Honda RVF 750 *	59.000
Horse racing	49.000
Indy: the last...arcade	25.000
Indy: the last...adventure #	tel.
Infestation	tel.
It cames from the desert *	49.000
richiede 1 mega	
Keef the thief	55.000
Kick off #	29.000
Extra time #	18.000
Knight force	29.000
Lancaster *	19.000
Magic J. Basketball	79.000
richiede 1 mega	
Manchester united	tel.
Moonwalker *	18.000
Ninja Warrior	29.000
Omega	49.000
Operation thunderbolt	29.000
Planet of lust VM18	55.000
Power drift *	25.000
Qix	59.000
Reel fish'n	79.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Sex fonts vol.1	59.000
Shadow of the beast	69.000
contiene T-Shirt	
Scenery Hawaiian	39.000
Sim city 1.1	65.000
Sleeping gods lie #	49.000
Space ace	80.000
Stellar crusade	69.000
Stunt car racer	59.000
Super wonderboy	tel.
Sword of twilight	59.000
Tank attack #	39.000
The untouchables	tel.
Turbo outrun *	25.000
Virus killer 2.1 #	29.000
Wayne G. Hockey	75.000
Weird dreams	59.000
Winners (raccolta)	49.000
World Cup 90	tel.
Xenophobe	59.000

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano. Usa # indica la versione

Apple IIGS (Disco 3")

Balance of power 1990	59.000
Battlechess	89.000
Downhill challenge	59.000
Keef the thief	79.000
Life & death	79.000
Test drive II	65.000
Three Stooges	79.000

Apple IIe, IIc telefona

Atari ST

Add: Hillsfar	59.000
Barbarian II *	39.000
Batman: the movie	29.000
Bomber *	59.000
Chaos strikes back	tel.
Continental circus	29.000
Dr. Doom's revenge #	tel.
Double dragon II	29.000
Dragon's breath #	tel.
Dungeon master editor	45.000
Ferrari formula one	55.000
Fighting soccer *	49.000
Future wars #	29.000
Galaxy force	49.000
Gazza's supersoccer	29.000
Ghostbusters II *	49.000
Ghouls'n'ghosts	29.000
Indy: the last...adventure #	59.000
Infestation	tel.
Italy 90 soccer #	39.000
Kick off #	29.000
Extra time #	18.000
Manchester united	tel.
Maniac mansion	59.000
Moonwalker *	29.000
Power drift *	tel.
S.E.U.C.K. *	49.000
Shinobi	29.000
Space ace	tel.
Strider	29.000
Super wonderboy *	39.000
Virus killer	29.000
Tank attack #	39.000
The untouchables	39.000
Time *	49.000
Turbo outrun *	29.000
Xenon II	39.000

Macintosh

Grand prix circuit	79.000
Scenery Hawaiian	39.000
Sim city 1.1 (B&N)	75.000
Sim city supreme (2Mb)	135.000
Starglider II	79.000
Titan	55.000

Ms-Dos (Disco 5")

A-10 Tank killer	79.000
AD&D	*tel.*
Barbarian / Antiriad *	39.000
Barbarian II *	39.000
Bomber *	59.000
Carrier command	79.000
Centerfold squares VM18	39.000
Colony	49.000
Corvette	69.000
Deluxe Strip Poker VM18	39.000
Deja vu	49.000
Dr. Doom's revenge	39.000
Double dragon II	29.000
Dungeon master	tel.
F-15 strike eagle II	79.000
Ferrari formula one	69.000
Flight simulator 4.0	89.000
Future wars #	29.000
F1 Manager #	39.000
Harley Davidson	49.000
Indy: the last...adventure #	59.000
Jetfighter	89.000
Knights of Legend	59.000
Moonwalker *	29.000
Motocross	65.000

M1 Tank platoon *	89.000
Populous	tel.
Presumed guilty	49.000
Scenery Hawaiian	39.000
Space Rogue	59.000
Sporting news baseball	35.000
Star Trek V	49.000
Virus killer *	29.000
Wayne G. Hockey	99.000
Xenon II	tel.

Versioni su 3" telefona

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

TGM Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv _____ Tel. _____

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EMPIRE'S

GAZZA'S SUPER SOCCER

Italia '90 si avvicina e moltissime case di Software si accingono a sfornare i loro prodotti riguardanti uno degli sport che più affascina gli Italiani: il calcio. Da bravi padroni di casa saremo noi a determinare chi vincerà l'alloro di miglior soccer ludico 1990.

Paul Gascoigne, chi non conosce questo eclettico giocatore d'oltre manica?
D'accordo, d'accordo, tirate giù quelle mani e mettetevi comodi, cercherò d'introdurvi in quello che è il gioco di Football a cui lui ha gentilmente legato il suo nome.
Super Soccer è un gioco di per sé molto completo, con la possibilità di creare campionati, partite di coppa, amichevoli, etc... inoltre, udite udite, ogni giocatore può avere caratteristiche diverse e caratteri somatici diversi pensate un po'!
E' possibile scegliere fra quattro campionati europei, quello Inglese, quello Scozzese, quello Francese e per ultimo ma non meno apprezzato, quello Italiano.
I punti acquisiti con la vittoria comunque sono 3, come da anni ormai e la regola in Inghilterra, e questo falsa un po' l'andamento del campionato se, per esempio, state giocando con la Salernitana!
Il punto forte di questo gioco in ogni modo, è, o avrebbe dovuto essere, il "realistico controllo della palla"; devo dire che nonostante sia senza dubbio innovativo, non è certo quello che un calciatore fa sul campo di gioco, ma d'altronde stiamo pur sempre parlando di un videogame. In effetti tramite un triangolo posto sul fondo dello schermo è possibile determinare l'altezza e l'effetto del tiro, ma una cosa strana e che quando effettuate il tiro nessun giocatore avversario può togliervi il pallone se non falciandovi di netto e questo decisamente non è molto realistico.
Anche la realizzazione delle reti a volte non è molto chiara, mentre alcune sono addirittura spettacolari, spesso perché il portiere e in cerca di farfalle più che del pallone, rimane comunque affascinante misurarsi con le altre squadre di diversa forza nel corso della stagione.
Come dicevamo prima ogni calciatore a caratteristiche diverse, non solo per ciò che riguarda il nome (quello è abbastanza logico), ma anche per ciò che riguarda la velocità, il controllo di palla, il carattere (?), il colore dei capelli e quello della pelle.
Il campo viene rappresentato in due modi diversi: il primo, quando la palla è a centrocampo, è visto lateralmente, mentre quando il pallone arriva in zona tiro, l'immagine si sposta con visione frontale rispetto alla porta. Questo sistema risulta piuttosto scomodo quando si corre palla al piede verso l'area avversaria e, tutto a un tratto, ci si ritrova a puntare verso la linea laterale per il tempestivo mutamento d'inquadratura, ma una volta presa la mano a questo inconveniente si può ben presto porre rimedio.
C'è un ultimo particolare seccante, ed è quello sempre presente in certi giochi della traduzione in italiano di certi particolari; del tipo colore degli occhi al posto che colore dei capelli, oppure, puntata piuttosto che parata, ma queste sono cose che necessiteranno ancora di molto tempo per essere risolte, d'altronde tutti noi credo ricordiamo il famoso "calcio d'angalo"!

Amiga

O.K., nessuno è perfetto, e questo gioco in fondo non sfugge alla regola, comunque pur se è impossibile ritenerlo, come recita la pubblicità, "il più bel videogioco nazionale", anche perché sarebbe un'offesa per il software d'oltremanica, G's.S.S. non è così male come molti hanno detto avendolo visto la prima volta. Sono d'accordo che chi a passato mesi giocando a Kick Off non può apprezzare la simulazione del calcio presentata in questo gioco, ma chi preferisce molte opzioni, e la possibilità di scontrarsi con innumerevoli formazioni, lo apprezzerà sicuramente. In più c'è una possibilità interessantissima: si può giocare in quanti si vuole, voglio dire che in un campionato di venti squadre, venti possono essere giocatori umani, e questo vi assicuro è davvero il massimo.

Globale 68%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

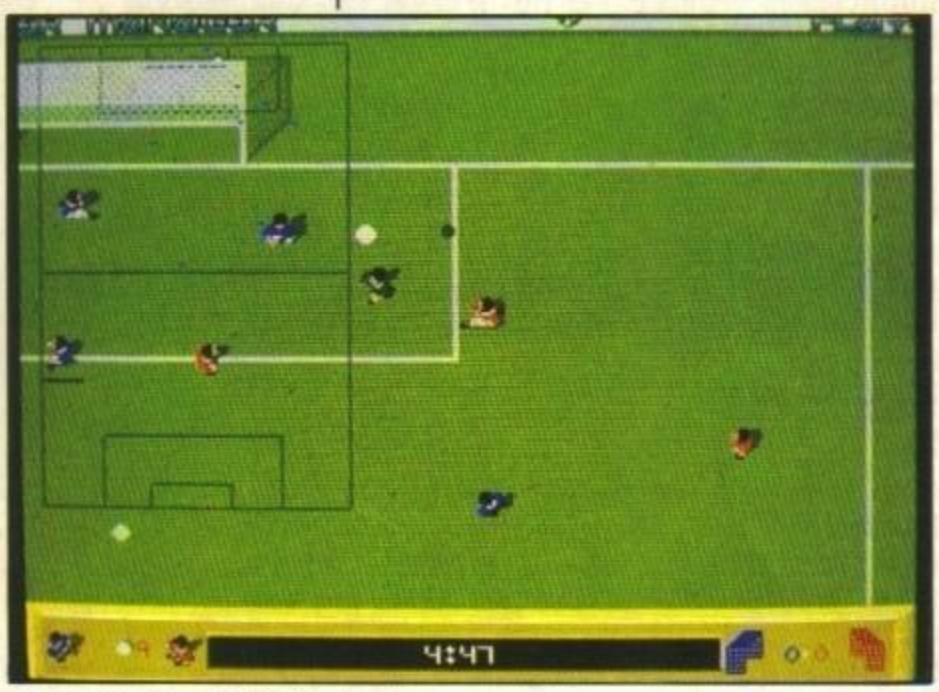
ANCO's

KICK OFF EXTRA TIME

TOP SCORE

Per tutti i patiti del buon vecchio calcio giocato e per tutti i possessori del mitico Kick-Off, la migliore simulazione calcistica di tutti i tempi, ecco come è possibile migliorare un gioco già praticamente perfetto.

E' passato un bel po' di tempo dall'uscita (e la conseguente recensione) di Kick-Off, e quando tutti ormai attendevano più o meno impazientemente l'uscita di Player Manager ecco che sbuca fuori Kick-Off Extra Time. Cosa sarà? Kick-Off 2? Oppure un nuovo gioco? Diciamo che si tratta di un disco-espansione che, caricato all'accensione del computer, richiede l'inserimento della copia originale di Kick-Off e alla fine offre una serie di miglioramenti e aggiunte al gioco originale. Ma analizzare tutte le migliorie e le aggiunte per ordine.



Tanto per cominciare, nella schermata di selezione del linguaggio, l'Olandese è stato sostituito dallo Spagnolo, ma rimane sempre possibile scegliere l'Italiano e quindi giocare con tutti i messaggi nella nostra meravigliosa lingua. Una volta entrati nel menu principale, insieme alla possibilità di fare una partita di allenamento (senza avversari), allenarsi a parare/tirare i rigori, fare una partita singola o fare un campionato c'è una nuova opzione da selezionare ed è lì che si trovano le aggiunte più importanti. Selezionando l'appropriata opzione si entra in un sotto-menu che mostra tutto ciò che si può fare. Credete a me, è veramente incredibile cosa sono riusciti ad inserire in un gioco che tutti immaginavano impossibile da migliorare. E' possibile scegliere tra diversi tipi di vento (normale, leggero, pazzo...), diversi tipi di campo (normale, fangoso, artificiale) e un diverso controllo di palla dei giocatori. E' possibile, infatti, scegliere il controllo tradizionale oppure un più complicato controllo della potenza, della direzione, o entrambi (consigliato ai professionisti). Attenzione perché i controlli di palla più avanzati richiedono maggiore precisione e tempismo, altrimenti non riuscirete mai a indirizzare la palla dove desiderate alla potenza appropriata e di conseguenza rischierete l'autorete nei retropassaggi al vostro portiere e il tiro fiacco quando vi trovate faccia-a-faccia col portiere avversario.

Proseguendo alla scoperta degli innumerevoli e piacevolissimi miglioramenti inseriti in questo Extra Time, possiamo notare la possibilità di scegliere il livello del campionato, quindi lo si può affrontare a tutti i livelli (anche per i principianti). Una nota molto divertente è anche l'aggiunta di altri 20 arbitri diversi con differente livello di cecità che permette loro di vedere o non vedere falli, rigori, rimesse laterali o calci d'angolo. Tutti gli arbitri hanno dei nomi spiritosi, ma sarà compito vostro imparare a riconoscerli e sapere come comportarsi di conseguenza sul campo.

Per il resto, la grafica delle porte è stata leggermente migliorata e ora il portiere della metà campo inferiore viene a trovarsi sotto la rete (come è giusto che sia) e la palla (in caso di goal) passa sotto la porta (e non sopra come accadeva prima). Ah, dimenticavo i miglioramenti sotto l'aspetto del gioco: è possibile anticipare il tempo del rinvio del portiere e direzionare il rinvio in nove modi diversi, mentre d'altro canto ci sono 4 nuove tattiche di gioco tutte da scoprire tra cui la Lockout (tutti in difesa) e Blitz (tutti in attacco).

Amiga ST

Proprio come è successo con Populous, Test Drive II e F16 Falcon, dopo il grande successo ottenuto dal gioco originale, sono stati messi in commercio i Data Disk per accontentare le richieste dei tanti acquirenti. Così è successo anche per Kick-Off, un gioco che pare abbia venduto tantissimo in tutta Europa (ed era prevedibile conoscendo la nostra passione per il calcio); ecco quindi che Dino Dini e il suo team sono stati invitati a fare qualche cosa per accontentare tutti gli utenti Kick-Off, e così è nato Extra Time. Tutto quello che offre l'avete letto nella recensione (se non l'avete fatto, fatelo ora!) e non ci rimane altro che analizzare la convenienza di andare ad acquistare il suddetto prodotto. Beh, devo ammettere che costa come Kick-Off, ma necessita di quest'ultimo per poter funzionare (e deve essere originale). Quindi fate bene i vostri calcoli prima di sborsare i soldi e pensteci bene su, anche perché l'uscita di Player Manager è ormai imminente... Comunque Kick-Off, lo ripeto, è il miglior gioco di calcio di tutti i tempi. L'unico che è possibile giocare a tutti i livelli: lo si può giocare subito, ma con una buona e salutare pratica è possibile migliorare incredibilmente. Kick-Off è un gioco stupendo, con Extra Time è persino meglio!

Globale 94%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION'S

GALAXY FORCE II

"Attenzione, attenzione, il sistema stellare di Junos è stato attaccato dalle forze dell'Imperatore, necessità di aiuto immediato, ripeto, priorità assoluta...".
Come sarebbe dire "e chi se ne frega!". Vergognatevi! Anche se meritereste di venire ignominiosamente espulsi dalla congrega dei videogiocatori spazial-maniaci la situazione è così tragica da dover arruolare anche dei poveri codardi come voi; ma insomma cosa state aspettando ancora, lo volete indossare quel benedetto casco oppure no?!?

Una notte d'estate ero tranquillamente disteso su un prato a scrutare le stelle meditando su questioni esistenziali e altre cosuccie che preferisco tralasciare. Ad un certo punto lo sguardo si posa su una stella che per un attimo mi è parsa più luminosa delle altre prima di lasciar perdere e riprendere le mie riflessioni. Quello che sicuramente non avrei mai potuto immaginare era che da quella stella lontana più di venticinque parsec c'era un povero soldato che guardava nella nostra direzione e imprecava contro la malasorte che l'aveva collocato in quella particolare situazione mentre da qualche altra parte dell'universo c'era qualche d'un altro che se la spassava beatamente con una biondina come quel tale sotto l'albero in quel pianeta a venticinque parsec di distanza (ehm, scusatelo è spaziale e non parla molto bene la nostra lingua, voleva dire che quel tale si trastullava raccogliendo le margherite...). Ad ogni modo in quel peculiare frangente ho percepito nitidamente tutto il disappunto dell'alieno e quell'improvvisa illuminazione rese la mia solidarietà interspaziale così pressante da indurmi a mollare la biond... scusate, le margherite e collegarmi mediante l'Amiga con quella costellazione nella speranza di potergli dare una mano.
Dopo un breve caricamento la situazione che mi si presenta non era certo delle più favorevoli, il Quarto Impero aveva infatti conquistato con un improvviso raid tutti i cinque pianeti che compongono quella galassia e su ognuno di essi aveva collocato delle postazioni. La mia missione risultò fin dall'inizio abbastanza proibitiva, dovevo infatti salire su un caccia stellare armato di cannoni laser e distruggere una ad una tutte le fortificazioni nemiche. Per riuscire nella mia impresa avevo da superare indenne prima una zona spaziale o all'aperto con volo radente sopra le varie superfici dei pianeti e quindi infiltrarmi all'interno della base vera e propria e per farne saltare il sistema di difesa. Per fortuna che il caccia è dotato di potenti scudi energetici e che per strada si possono recuperare delle armi supplementari altrimenti la situazione sarebbe stata veramente insostenibile. Peccato solo che ambedue abbiano una durata limitata, e così saltati gli scudi bisogna fare molta attenzione a non subire altri colpi perché questo provocherebbe un'ulteriore perdita dell'energia di sussistenza che una volta terminata provoca la distruzione del nostro bel caccia. Ma nell'enfasi mi sono dimenticato un altro particolare di discreta importanza e cioè che dispongo anche a mio piacimento della gittata dei propulsori a idrogeno liquido potendo così modificare la velocità del mio mezzo; questo è sicuramente un bel vantaggio quando le orde dei nemici ti danno un po' di tregua, ma quando l'attacco si fa più pressante, in particolar modo all'interno delle fortezze può essere molto pericoloso farsi prendere troppo la mano. Se riuscirò a distruggere la prima base otterrò un bonus e avrò quindi libero accesso al secondo pianeta (che a dire il vero si può affrontare anche senza aver completato il primo schermo), altrimenti, nel caso che mi vada male, posso sempre tornarmene tranquillamente a raccogliere le margherite lasciando allo spaziale la sua guerra che per me (ringraziando il cielo) è solo un gioco, ma il bello dei videogames è proprio questo, vero?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE EDGE'S

SNOOPY

THE COOL COMPUTER GAME

Non contenti di aver portato sui nostri schermi il cinico gatto di Jim Davis, là alla The Edge hanno comprato la licenza per la banda dei Peanuts, in special modo per Snoopy. E' lui che deve risolvere il mistero della coperta scomparsa. La coperta in questione è quella di Linus, e i fans sapranno che lui non va da nessuna parte senza di quella.
Mentre Snoopy va in giro raccogliendo oggetti e risolvendo problemi, gli altri membri dei Peanuts entrano in scena. Charlie Brown, Lucy e Piperita Patty (e molti altri) hanno delle piccole parti nel gioco perché certi oggetti che si trovano nel gioco servono a loro. Potrete essere sicuri che tutti gli oggetti hanno un uso, anche il cartello dei punteggi (Snoopy vi dirà il risultato attraverso un tipico "fumetto") e l'orologio (avete solamente 45 minuti reali.
Alla The Edge ci ha detto che hanno nascosto la coperta almeno in due posti diversi così una volta risolto un problema ne avete sempre un'altro. Snoopy — The Cool Computer Game è presentato nella stessa maniera di "Big, Fat, Hairy Deal". I personaggi sono grandi e ben disegnati; almeno riconosciamo i protagonisti della striscia dei Peanuts. Chiunque abbia una passione per Snoopy dovrebbe dargli un'occhio.

Amiga ST

Globale 75%

Amiga

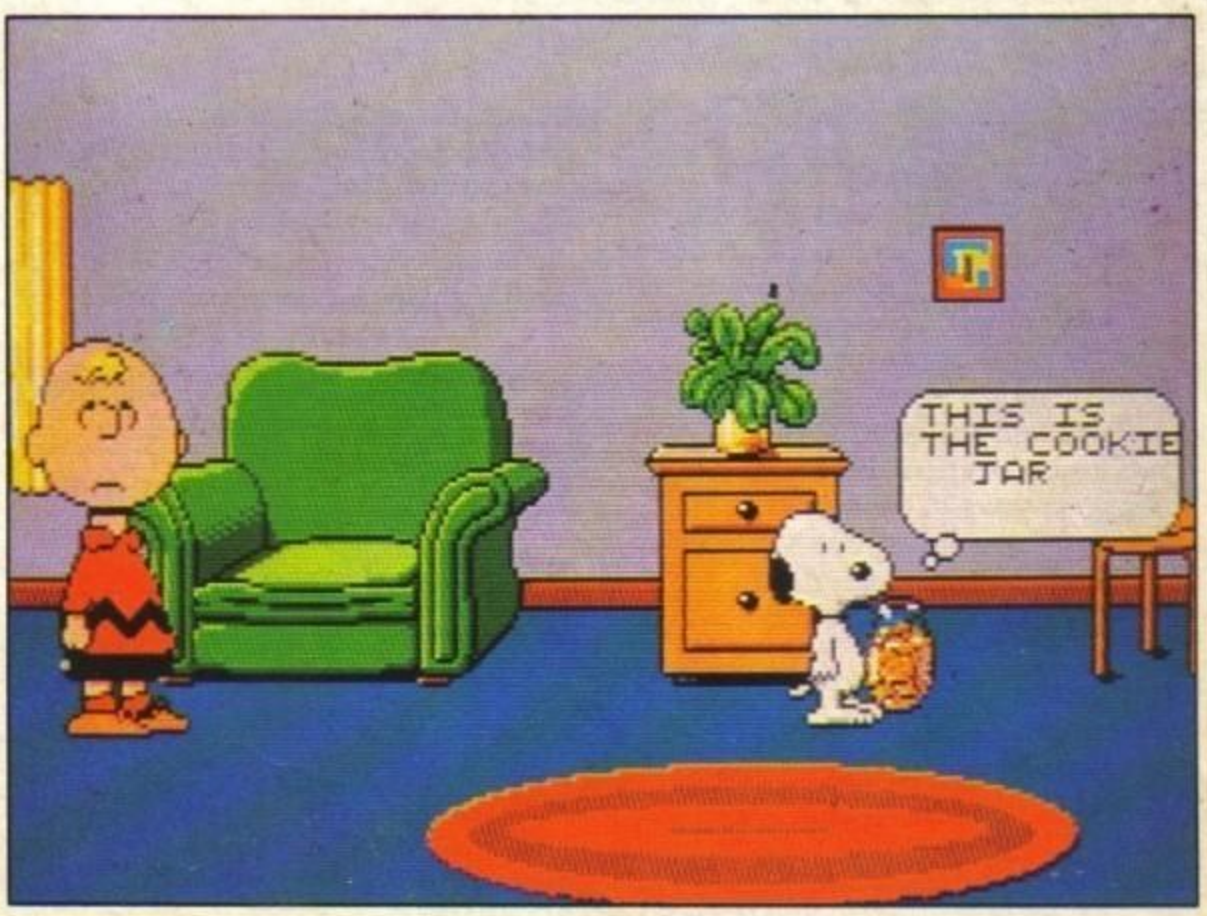
Il coin-op di Galaxy Force non spiccava di certo in quanto a originalità e neppure era qualche cosa di stravolgente come realizzazione tecnica. Questa che ne è la sua conversione quindi, per quanto accurata, non poteva certo trasformare un gioco già di per sé piuttosto misero in un capolavoro. Se impazzivate per Space Harrier potreste accoglierlo come una sua variante in quanto lo schema di gioco è molto simile, ma fate attenzione perché pur possedendo grossomodo la medesima velocità perde molto in giocabilità. Un tipico esempio sono le sezioni di gioco all'interno dei cunicoli sotterranei che non sarebbero poi tanto male se solo non andassero affrontate sempre a velocità molto ridotta pena l'inevitabile scontro con le pareti esterne. Uno di quei giochi che vi lascia l'amaro in bocca perché sarebbe potuto essere potenzialmente molto intrigante mentre risulta ben presto abbastanza noioso e ripetitivo, peccato.

Globale 69%

ST

Questa versione si é dimostrata di gran lunga migliore di quella Amiga in quanto ci guadagna moltissimo in giocalilità. E in particolare mi riferisco ai tratti sotterranei che consentono per fortuna di essere affrontati ad una ben maggiore velocità, la conversione é da ritenersi quindi nel complesso più che dignitosa anche se ancora persistono delle riserve riguardo alla longevità.

Globale 77%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION'S

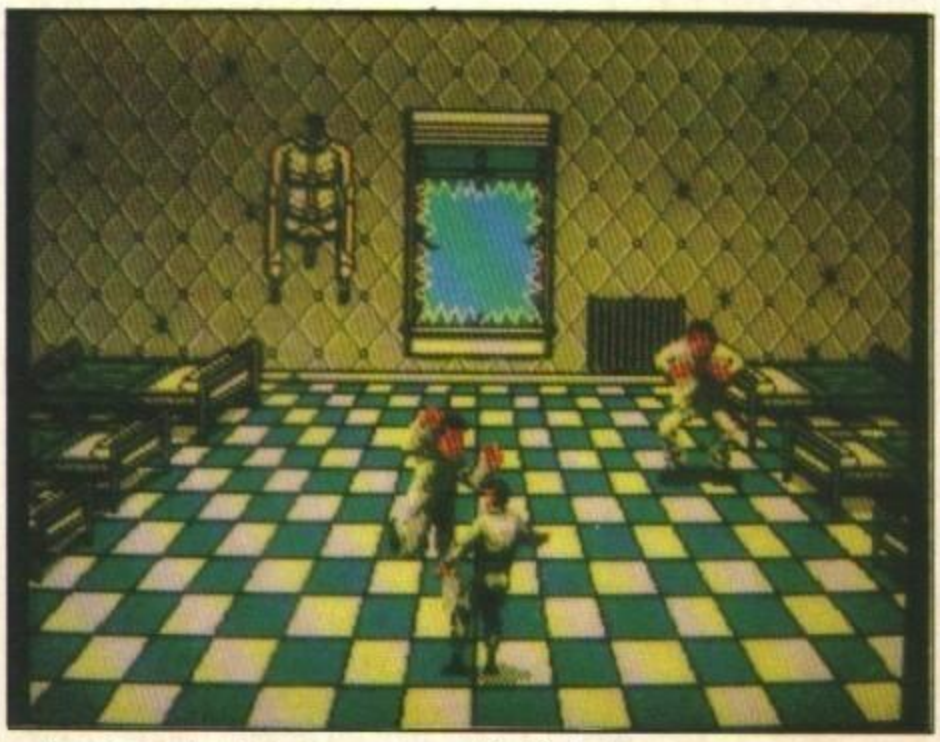
GHOSTBUSTERS II

E' capitato, diverse volte, che di uno stesso videogioco si avessero diverse versioni, magari una programmata in America ed una in Inghilterra, anche da case diverse (come Street Fight... Oops, no, quello no! NDSC). Di solito, però, questo viene segnalato, sia pur minimamente, sulla confezione del gioco o nella pubblicità...

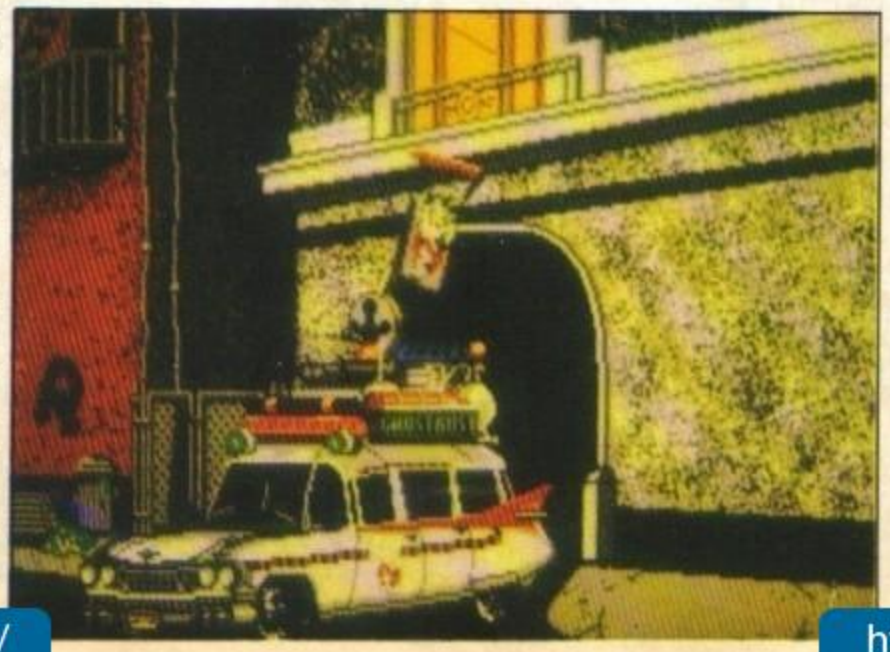
...quindi nessuno si è particolarmente eccitato quando è arrivata in redazione la scatola di GBII (Ghostbuster II, non Gino Bramieri Show II) per IBM, la scatola, identica alle altre versioni, con le foto della versione per Atari ST sul retro, non faceva minimamente presupporre a cosa ci saremmo trovati innanzi una volta caricato il gioco, anzi è già stato quasi un miracolo che abbiamo caricato il gioco, in quanto in redazione è da poco arrivata la VGA, ed ogni gioco per MSDOS che arriva lo carichiamo avidamente per scrutarne ed esaminarne la grafica. Comunque, non potrete mai immaginarvi lo stupore generale che si è avuto in redazione quando si sono caricate le prime immagini del gioco, "uh!", "ma cosa...???", facce da ebeti, dita nel naso, etc. etc.

Avrete capito quindi che la versione per MSDOS di Ghostbuster II è diversa dalle precedenti, ma in che cosa, grafica?, gioco?, presentazione?, ma in tutto!, è proprio un'altro gioco (e mi sa che siamo gli unici ad averlo scoperto, la Koncorrenza non lo scoprirà mai!). Addentriamoci quindi nella descrizione:

Dopo una stupenda presentazione ("Ma non me lo ricordavo così GBII su Amiga...","Guarda che è il PC","A!"), si viene introdotti con delle sequenze di immagini digitalizzate dal film alla prima fase di gioco, vi trovate infatti in un'aula di tribunale dove state per essere incarcerati per varie accuse sollevate dal giudice che, a quanto pare, non crede molto ai fantasmi, ma la sua ira farà scatenare il campione psico-ricettivo di melma rosa che si trova in tribunale, liberando i fantasmi di due vecchi criminali condannati, diversi anni prima, dallo stesso giudice alla sedia elettrica. Entrate quindi in azione voi, Gli Acchiappafantasmi, dovete catturare i due fantasmi e liberare il tribunale, in questo modo il giudice vi solleverà dall'accusa del pagamento di 10.000 dollari, e



voi potrete iniziare la vostra attività in attivo, se non riuscirete in questa prima fase, inizierete l'attività con un debito di 10.000$. Vi trovate quindi nel vostro quartier generale, qui, tramite il vostro computer (un PS/2 IBM per l'esattezza), potrete selezionare le vostre prossime azioni. Il vostro scopo è di guadagnare 55.000$ per poter poi costruire lo spara-melma, per fare questo dovrete andare a catturare fantasmi in giro per New York, (non so come mai, ma questo mi ricorda Ghostbuster I), nel frattempo dovrete anche prelevare dei campioni di melma, per poi analizzarli in laboratorio, in modo da scoprire le tre canzoni che fanno rivelare la potenza positiva della melma. Ogni volta che fallite un compito uno dei Ghostbuster viene imprigionato in manicomio, e voi dovete andare a liberarlo, scendendo con una corda dal tetto del manicomio dovrete spaccare le finestre delle varie stanze fino a quando non trovate dove è imprigionato il vostro compagno, se sbagliate dovrete evitare gli inservienti o i matti per poter uscire (questa fase arcade è davvero divertentissima, potrebbe essere un gioco solo lei). Una volta guadagnati i soldi necessari, e trovate le tre canzoni per calmare la melma, vi troverete alla guida della statua della libertà, dovrete guidarla per le strade di New York fino a raggiungere il museo, state attenti ad evitare le macchine e le persone, perché colpendole la vostra energia diminuirà, dovrete fare anche in fretta perché se non raggiungerete il museo entro la mezzanotte il mondo sarà sottomesso alla potenza di Vigo, il demone del male. Una volta raggiunto il museo dovrete condurre la battaglia finale contro Vigo, in modo simile a come avete catturato i fantasmi durante il gioco, solo che al posto del vostro raggio a protoni avrete lo spara-melma. Una volta sconfitto anche Vigo, il mondo sarà finalmente libero e noi potremo riposarci in attesa di vedere (e giocare) Ghostbuster III.



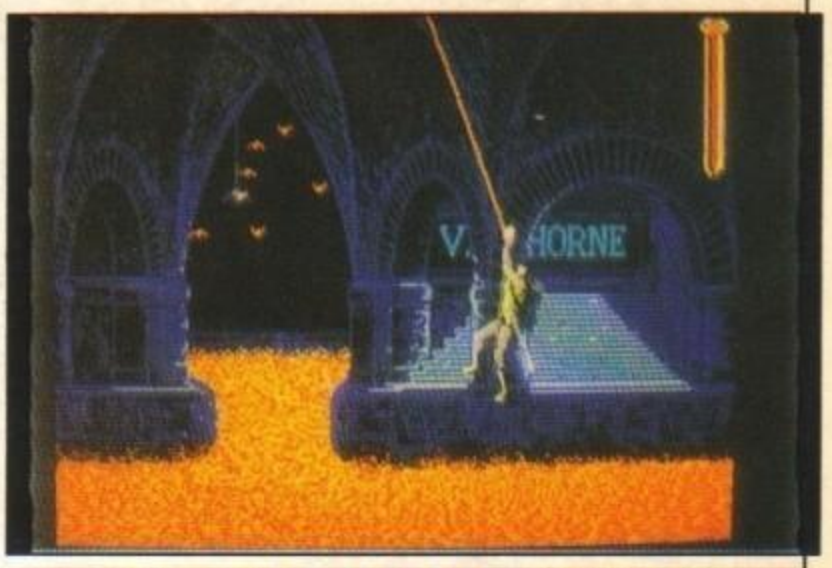
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC

Devo ammettere che non ce lo aspettavamo proprio, niente, proprio niente lasciava presupporre che Ghostbuster II per IBM fosse così bello, tutto fa sembrare che non se ne siano accorti neanche quelli dell'Activision, pazzesco. Giudizio completamente differente quindi per questa versione (scusa MAX ma per me GBII per Amiga/ST non si meritava più di 79%), presentazione stupenda, in stile Cinemaware con immagini digitalizzate e sonoro CAMPIONATO! (si, si, sull'IBM). Il gioco poi è stupendo, ricalca un po' lo stile del precedente Ghostbuster di David Crane e segue benissimo la trama del film. Per quanto riguarda la grafica è ai massimi livelli su EGA, CGA ed Hercules, ma i fortunati possessori di una VGA rimarranno un po' delusi in quanto la grafica è la stessa della EGA, comunque bellissima. I pochissimi difetti si possono comunque trovare nella eccessiva difficoltà nell'imprigionare i fantasmi se si gioca con la tastiera, in quanto il mirino non si muove con la velocità necessaria, cosa che invece accade se si usa il mouse. Un'ultima nota di demerito va al manuale, che si classifica come il "Peggior manuale tradotto in Italiano", se volete capire come giocare leggetevi quello in Inglese.

GLOBALE 94%



Vendita x Corrispondenza per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New PlayMate Shop

Soft Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR. Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY

Grenadier

Citadel

SCACCHIERE ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagina...

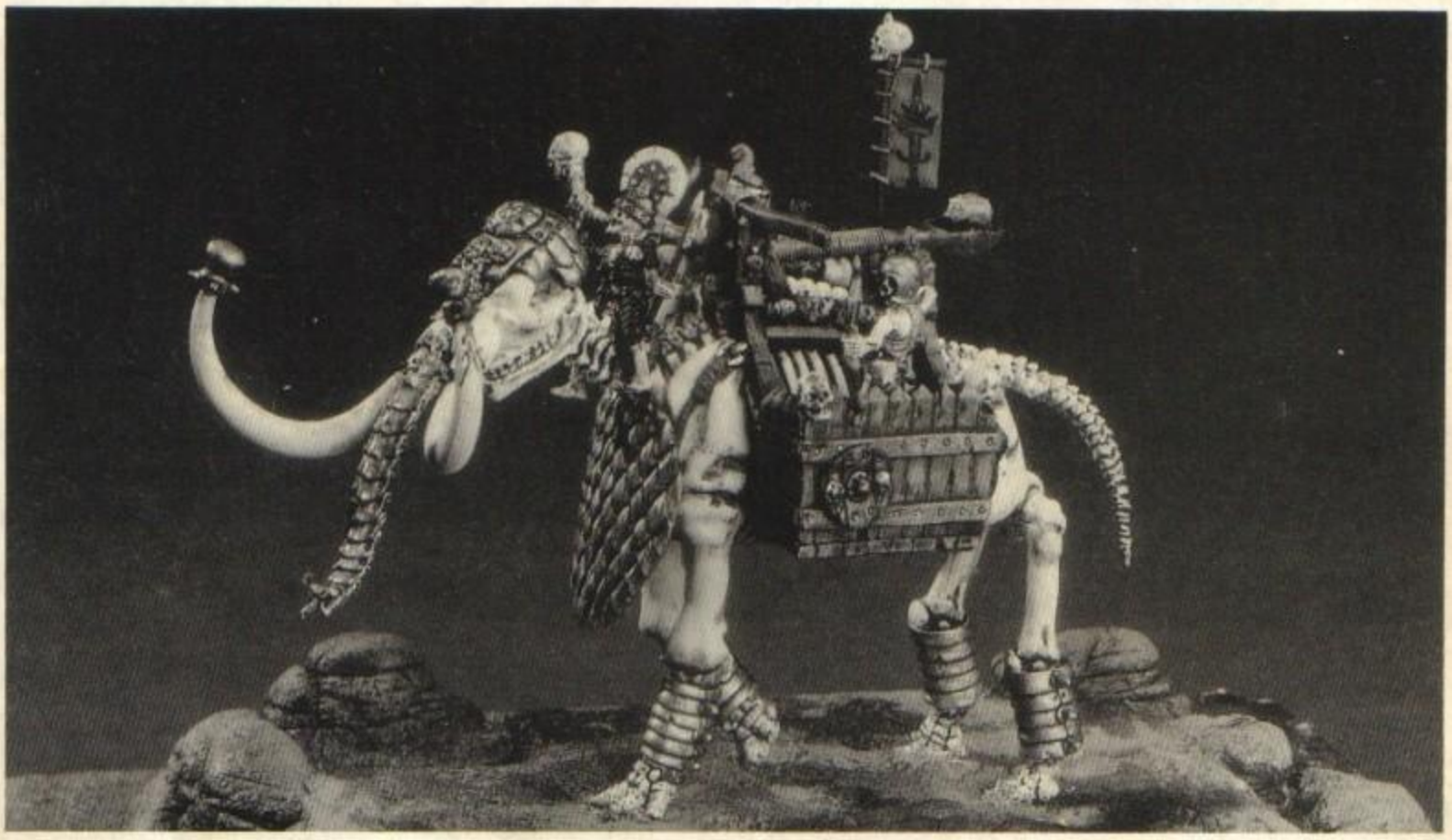
Un mondo di giochi di simulazione, di wargames, dall' Assedio di Gerusalemme (70 d.c.) ai nostri giorni.

Immagina...

Migliaia di miniature (fantasy e storiche) delle ditte più diverse, Grenadier, Ral Partha, Citadel, Marauder, RAFM, ecc.ecc..

Immagina...

Un universo di giochi di ruolo.....
Dal fantasy tradizionale alla fantascienza ed oltre.
Tutti i giochi di ruolo di cui hai sentito parlare, ma che non hai incontrato altrove.



A Firenze:
Stratagemma
Via Giusti 15 A/B
Tel. 055/2477655

A Milano:
AVALON
Via Paisiello N°4 (MM Loreto)
Tel. 02/29400410

A Modena:
Idea Giochi
Via T. Badia 16
Tel. 059/219637

Questo buono vale £ 2000!!

Ritaglia il riquadro inferiore di questa pagina ed usalo presso uno dei negozi sopracitati per ottenere uno sconto di £ 2000 su un acquisto di giochi o miniature non inferiore alle £ 20000

GM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

NIENTE VI PUO' FERMARE, SE CON VOI AVETE GLI

A.J.'s PLAYING TIPS

Di seguito troverete in esclusiva la soluzione dell'ultimo capitolo della saga Space Quest marcata Sierra. Se seguirete alla lettera la soluzione non otterrete il massimo punteggio, ma sfruttando i suggerimenti pubblicati unitamente alle conoscenze acquisite giocando autonomamente potrete riuscire ad ottenere (forse) il tanto agognato 100%

SPACE QUEST III

(Sierra On Line Inc.)

La Soluzione

Tutto ha inizio nei puteolenti antri della nave dei rifiuti, nella quale Roger Wilco e la sua capsula siderale sono stati attirati. Appena il nostro eroe salta giù dal suo mezzo di salvataggio, andate a SUD e vi troverete in una stanza con vari relitti tra cui quello di un Tie-Fighter di Guerre Stellari. Andate ad EST: troverete un nastro trasportatore che solleva carichi di macerie. A questo punto ponetevi davanti al trasportatore e avrete il vostro ascensore personale; salirete ad una stanza in cui verrete scaricati su una passerella in scorrimento che vi trascinerà ad EST: nella nuova locazione, alzatevi in piedi (STAND) e saltate (JUMP) molto velocemente, altrimenti verrete triturati insieme con altri cumuli di macerie. A questo punto Roger si sarà aggrappato ad un binario che si trova giusto sopra la passerella; andate tre volte ad OVEST e vi troverete in una stanza in cui si trova il GRABBER. Salite sul grabber (GET IN GRABBER): ora avete un mezzo di trasporto. Andate verso OVEST: il grabber percorrerà una svolta e vi porterà verso EST. Nella nuova locazione fermatevi molto sulla destra dello schermo e premete il pulsante che si trova sul pannello comandi del grabber (PRESS CLAW BUTTON): il grabber sgancerà la sua tenaglia. Nella sua discesa, la tenaglia accederà allo schermo di inizio del gioco: qui aggancerà il motivatore e ritornerà ad agganciarsi al grabber. Dirigetelo ora verso EST finché accederete all stanza in cui il binario compie una nuova svolta, stavolta verso OVEST. Percorrete la svolta, poi fermatevi mantenendovi ancora una volta molto sulla destra dello schermo: sganciate la tenaglia (PRESS CLAW BUTTON). La tenaglia stavolta, finirà nella locazione in cui si trova la navetta con cui dovrete fuggire e sgancerà il motivatore proprio nell'unica apertura della navetta. Attendete che la tenaglia torni a destinazione, poi volate nella stanza in cui avete trovato il grabber e fermatevi nel centro dello schermo dove si trova una passatoia. Uscite dal grabber (EXIT GRABBER) e percorrete la passatoia buttandovi poi nello sfogo davanti a voi; sarete così scaricati in una nuova stanza buia piena di topi. Ora andate sulla sinistra dello schermo finché la figura di Roger non sarà adombrata da alcuni cumuli di rifiuti. Prendete il generatore (GET REACTOR), a questo punto le luci si dovrebbero spegnere; salite la scaletta (CLIMB LADDER) e accederete alla stanza del caccia Tie-Fighter. Rimanendo dove siete, prendete la scaletta (GET LADDER) e tornate nella stanza di inizio: di qui andate due volte ad EST finché vi troverete in un cunicolo. Lasciate che il topone vi rubi il generatore e tornate nella stanza dei topi (ora potete accedervi dalla stanza del Tie-Fighter, usando la scaletta (USE LADDER). Riprendetevi il generatore (GET REACTOR) e tornate nel cunicolo. Qui strappate i cavi sulla sinistra (PULL WIRE) e continuate verso EST. Troverete una stanza occupata dal testone di un vecchio Goldrake: entrate nel robot attraverso il suo occhio destro (ENTER EYE) e sarete finalmente giunti nella stanza della navetta. Usate la scaletta (USE LADDER) seguito da CLIMB LADDER per salirvi e aprite il portello (OPEN HATCH): ora siete a bordo della Alluminium Mallard. Alla nave manca alimentazione perciò usufruite del vostro generatore e del cavo (USE RECTOR, USE WIRE) per attivare il sistema della Mallard.

COME GUIDARE LA ALLUMINIUM MALLARD

La navetta è composta di due locazioni: plancia e abitacolo. Nella prima si trovano un computer che informa delle condizioni della nave (basta una cliccata di mouse per attivarlo) e un pannello con un pulsante che, premuto (PRESS BUTTON), spalanca la rampa per uscire. Questo soltanto quando la Mallard ha del terreno sotto i piedi, naturalmente. Nell'abitacolo (vi si accede con un SIT o una cliccata) si trova invece il vero e proprio computer di bordo. Per utilizzarlo basta dare uno sguardo al video (LOOK SCREEN) e vi comparirà davanti al naso il display; questo riporta otto riquadri contrassegnati con delle scritte: ENGINES, NAVIGATION SYSTEM, LAND, CRUISE, LIGHT SPEED, ATTACK SPEED, RADAR, DEFENCE. Con una cliccata si attivano le funzioni sopra indicate. La seconda serve a scegliere una destinazione all'interno della galassia (all'inizio ce ne sono tre), tramite mappa; l'ultima, attivata, propone

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un display con funzioni di attivazione degli scudi protettivi (anteriori e posteriori) e un monitor con mirino per le eventuali guerre stellari. Quando dovrete decollare LAND viene sostituito da TAKE OFF e viceversa.

FUGA DALLA NAVE-IMMONDEZZAIO

Ora che sapete come guidare il vostro nuovo gioiello siderale, è tempo che scappiate: quindi, attivate motori, radar e scudi anteriori (altrimenti la decompressione vi schiaccerà). Poi, fuoco sulle làmiere della nave, e via! (Per mille altre inimitabili avventure...)

DESTINAZIONE: PHLEEBUT

A questo punto vedrete una enorme quantità di stelle e dovrete scegliere la vostra destinazione. A questo pensa il vostro Navigation System che, attivato, proporrà tre possibili soluzioni: Ortega (il pianeta dei vulcani), Phleebut (il pianeta desertico) e il Monolith Burger (il fast-food al centro dell'Universo).
Scegliete Phleebut e, una volta che il computer avrà calcolato rotta, distanza, eccetera, attivate la velocità-luce (LIGHT SPEED). Subito vedrete il vostro mezzo lanciato in una sana distorsione temporale, ma c'è chi è in agguato e trama alle vostre spalle: un cacciatore di taglie meccanico è sui vostri passi e vi cerca per un regolamento di conti, una vecchia storia di debiti (ma chissà che mi ricorda?). Difatti, appena atterrerete sulla sabbia di Phleebut, lui vi imiterà sbarcando in un sito non lontano e rendendosi invisibile grazie alla suo perizoma elettronico, che contiene un congegno atto allo scopo. Una volta posate le zampe sulla superficie del pianeta, andate due volte ad OVEST e due a NORD. Vi troverete davanti al negozio di souvenir "World O' Wonders": gustatevi la scena dei turisti-ameba che partono ed entrate. Il simpatico negoziante non-di-questo-mondo, Festor il suo nome, accetterà volentieri la gemma che possedete sin dall'inizio del gioco (SELL GEM) però voi non accettate subito la sua offerta in denaro, anzi rifiutatela due volte e alla fine intascherete una somma di 425 crediti della moneta corrente, i buckzoids. A questo punto potete comprare ciò che Festor propone: un incredibile passatempo, il cappellino ufficiale del coin-op più giocato della galassia (e fra poco sarà il vostro turno di giocarvi) e mutandoni antitermici. Una volta usciti, vi imbatterete nel terminator che vi dà la caccia: fine del gioco? No, perché il robottone vi darà una possibilità di fuga a patto che non vi ritrovi tra i piedi per i prossimi dieci secondi. Come fare? Andate ad OVEST ed entrate nella porta d'accesso dell'arto destro del robot-statua che avrete notato dominare sul piccolo negozio di souvenir. Salite sull'ascensore, premete il pulsante d'ascesa (PRESS UP BUTTON) e vi troverete in uno stanzone con un meccanismo di ganci e rotori: salite le scale e piazzatevi nei pressi del gancio prospetticamente più lontano, con faccia rivolta verso destra. Attendete l'arrivo del terminator ("I SEE YOU, WILCO") nell'ascensore, aspettate che salga le scale e appena si trova nei pressi del meccanismo di rotori, date uno strattone al gancio (PULL HOOK). Questo si sfilerà dal suo binario e centrerà in pieno il maledetto facendolo vacillare e poi cadere nel meccanismo già detto che lo triturerà ben bene. Tra i resti del robot recuperate la cintura di invisibilità (GET INVISIBILITY BELT) e scendete di sotto accompagnati da Festor, che nel frattempo era salito a dare un'occhiata. Ora tornate all Mallard e partite alla volta del Monolith Burger. Avvertenze: guardatevi dagli Scorpazoid, dalle saette gioviane e dalle lingue biforcute.

ARRIVEDERCI E GRAZIE PER TUTTO IL PESCE

Premessa: entrare nel Monolith serve a ben poco ai fini del completamento dell'avventura, ma se volete incrementare il punteggio senza spremervi troppo il cervello è l'ideale. Due cose si possono fare una volta entrati nel fast-food spaziale: comprare cibo a volontà (e poi trangugiarserlo) e giocare ad Astro Chicken, il coin-op più gettonato della galassia. Nel primo caso vi avvicinerete al bancone senza clienti e farete le vostre richieste al bizzarro e megalomane impiegato "tutt'orecchi" (BUY FOOD) poi sceglierete le portate che più vi aggradano e pagherete (PAY). Vi siederete infine in un tavolino vuoto e infilerete il tutto nel gozzo. Per giocare ad Astro Chicken basta dare un occhiata allo schermo (LOOK SCREEN) e inserire un credito (INSERT BUCKZOID): compito del giocatore è far atterrare la gallina astrale sull'apposito ripiano senza grossi traumi, cioè modulando la velocità di discesa del pennuto, e risparmiarle così schianti e catastrofi aeree. Se gli atterraggi riescono, il vostro punteggio aumenta ma raggiunge un tetto massimo, dopodiché è inutile continuare. Oltre a queste azioni volontarie, potete godervi i vari imprevisti che possono avvenire quando è presente nel locale una discreta varietà di razze aliene: spintoni se rubate un posto nella fila del primo bancone, scazzottature se violate il domicilio altrui ed infine... reazioni digestive non controllabili. Prossima destinazione: Ortega.

CIAO MAGMA

Ortega, il pianeta col nome da colonnello cubano, è caratterizzano da un'intensa attività sismica e vulcanica e prima di posare piede sulla rovente superficie vi converrà indossare i mutandoni antitermici (WEAR UNDERWEAR). Quindi andate a SUD e poi verso OVEST finché incontrerete un passaggio pericolante: attraversatelo con la massima cura, poi di nuovo a SUD. Troverete i pirati della Scumsoft che stanno effettuando alcune strane rilevazioni con un vario armamentario: un teléscopio, un'antenna parabolica e un anemometro (notate la scatola di detonatori posata per terra). Statevene occultati tra le rocce finché i maledetti non se ne andranno; a questo punto date un'occhiata nel telescopio (LOOK IN TELESCOPE) e... sorpresa! L'aggeggio è puntato su un gigantesco trasmettitore posto sul cocuzzolo di un rilievo montuoso e riuscirete ad osservare i segnali trasmessi in forma di onde radio a una piccola luna: PESTULON! La base dei pirati. Ora riprendetevi dall'emozione della scoperta e appropriatevi di un detonatore, sfilate l'asta dell'anemometro dal suo piedistallo (GET DETONATOR, GET POLE) e puntate per tre volte ad EST. Quindi scalate il versante della montagna finché giungerete al cospetto del gigantesco trasmettitore: entrate sulla destra. Ora vi troverete all'interno dell'impianto: scendete le scale, EST, salite la lunghissima scaletta (CLIMB LADDER) che porta al trasmettitore. Ora, stando attenti a non scivolare lungo le sue pareti, portatevi sull'orlo della cupola (è consigliato l'uso del mouse) che accoglie il trasmettitore, e sganciate il detonatore (DROP DETONATOR). A questo punto via a gambe levate! Per tornare alla navetta, rifate lo stesso percorso di prima alla rovescia e per superare il problema del passaggio franato datevi al salto con l'asta (USE POLE). Alla conquista di Pestulon!

THE FINAL CHAPTER

Sulle vostre carte astrali avrete notato risultare la presen-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

za della nascosta luna di Pestulon, finalmente. Su Pestulon, dovunque andiate è Scumsoft, nel senso che qualunque direzione assumiate, vi troverete davanti a uno degli ingressi del centro operativo e quartier generale della casa pirata. Per entrarvi, indossate la cintura dell'invisibilità (WEAR INVISIBILITY BELT) e... entrate (ENTER SCUMSOFT). Siete ora davanti alla porta di un ascensore che necessita del classico PRESS BUTTON per essere aperta; l'ascensore vi porterà all'interno di un corridoio (bellissimo sistema di scorrimento) con tre sbocchi: una porta sulla parete sinistra e due (una con sistema di riconoscimento) su quella destra. Entrate in quella sulla sinistra, accederete a un armadietto che contiene una tuta da inserviente e un piccolo vaporizzatore: indossate la tuta (WEAR COVERALLS) e uscite. Entrate nella porta priva di sistema di riconoscimento: siete negli uffici della ditta, un inestricabile disposizione di scomparti che accolgono ognuno un dipendente e la sua scrivania. Nell'avventurarvi in questo dedalo seguite un'avvertenza fondamentale: non superate un cestino senza averlo ripulito del suo contenuto con il vaporizzatore (USE VAPORIZER). In caso contrario verrete immediatamente riconosciuti come infiltrati e ingelatinati come un patè. Il labirinto impiegatizio (due locazioni) non staremo a disegnarvelo né vi indicheremo rientranze e svolte da imboccare perché è sufficiente un po' di pazienza per orientarsi; piuttosto sappiate che al suo interno si trova, appeso a una parete, il ritratto del mega-presidente della società, al solito un moccioso di 14 anni. Una volta arrivati nella stanza appropriata prendetelo (GET PICTURE) e andate a farne una fotocopia nella macchina lì vicino (USE COPIER), poi riappendete il ritratto (DROP PICTURE). Ora raggiungete lo sbocco a NORD: accederete ad una locazione che contiene l'ufficio del boss. Cambiate locazione (SUD o EST) e al vostro ritorno l'antipatico whizz-kid avrà abbandonato l'ufficio: avvicinatevi alla sua scrivania e prendete la scheda magnetica (GET KEYCARD). Uscite definitivamente dal complesso di uffici e attraversate il corridoio fino alla porta con il sistema di riconoscimento. Inserite la scheda magnetica (INSERT KEYCARD) e quando verrà avviata la procedura di riconoscimento visiva usate la fotocopia (USE COPY). La porta si aprirà dandovi accesso alla stanza in cui si trovano i patè dei due programmatori di Astro Chicken. Cercate il pannello-pulsantiera e azionate la passerella (PRESS BUTTON) che vi condurrà al cospetto dei due: usate il vaporizzatore per sciogliere la gelatina e... fatevi catturare dal boss, che vi ha attirato in una trappola. Sarete condotti nell'arena in cui si aprirà la seconda sezione arcade del gioco: a bordo di due colossali robot il moccioso contro di voi. Lo scontro avviene a suon di cyber-pestoni e robocazzotti con possibilità di assumere una posizione di difesa. Se sconfiggerete il quattrocchi, il suo robot crollerà pesantemente sulle gradinate dello stadio aprendo una paurosa crepa nella sua struttura e di lì dovrete fuggire insieme con i due bizzarri programmatori. Guarda caso accederete proprio all'area di parcheggio delle astronavi in cui si trova anche la vecchia Mallard: tutti a bordo e pronti per la terza sezione arcade, la battaglia nello spazio. Se cominciavate a chiedervi a che cosa potessero servire il mirino e lo scudo posteriore, ora avrete la risposta. Pochi consigli: per spostare il mirino usate il mouse e alternate l'attivazione degli scudi anteriori e posteriori.
Vinta la battaglia godetevi il gran finale con ritorno a casa per i due programmatori e invece saluti calorosi e reimmersione tra stelle per Roger Wilco, vagabondo dello spazio. Alla prossima!

Paolo Cardillo
***dalla Redazione di* The Games Machine**

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3D TIPS

RALLY CROSS CHALLENGE
(Anco/Amiga)

Nella quinta pista, la LOCOMOTION, quando arrivate alla ferrovia girate verso destra e seguite le rotaie fino a quando potete. Lo schermo sfumerà misteriosamente riportandovi alla schermata in cui si scelgono i potenziamenti della vostra automobile con una sorpresa: 25 medaglie tutte da spendere!

Massimiliano Catapano — Torino

STRIDER
(U.S. Gold/Atari ST)

Mettete in pausa il gioco (c'è scritto nelle istruzioni che si deve premere il tasto F9), poi tenete premuti i tasti HELP, SHIFT sinistro e 1 insieme. Togliete la pausa e premete 1, 2, 3, 4 o 5 per scegliere il livello da cui partire.

SAVAGE
(Firebird/Amiga)

Nel primo livello saltate verso destra un paio di schermi poi saltate verso sinistra e continuate a saltare. Se vi viene detto di andare nell'altra direzione (OTHER WAY), andate a destra e riprovate. La pazienza è ben ricompensata perché dovreste andare attraverso il muro (continuate a saltare). Andate a sinistra per tutto il tempo finché non sparite per circa un secondo. Ora potete avere due opzioni...
1) Andare a destra e la vostra energia scenderà a zero. Non preoccupatevi perché ora vi trasformerete in un altro sprite (una creatura simil-pipistrello) e da quel momento in poi non potrete più venir uccisi!
2) Muovere il joystick a destra-sinistra come dei matti e se sarete fortunati apparirete al secondo livello. Questo cheat può essere ripetuto per arrivare al terzo. Ripeterlo ancora una volta vi porterà alla fine del gioco!

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI PIU' INFAMI AL SOLITO INDIRIZZO:

AJ's Playing Tips
The Games Machine
Casella Postale 853
10101 — Milano

DOGS OF WAR
(Elite)

Avere un secondo giocatore non è sempre una buona mossa dato che la chiave del successo e prendere le cose sul serio e avanzare lentamente attraverso lo schermo, facendo entrare i nemici nello schermo un po' alla volta. Come in Leatherneck solo gli psicopatici corrono in avanti come dei kamikaze e affrontare sempre più nemici. Con due giocatori è difficile essere sicuri che il vostro compagno non corre troppo nel cuore della battaglia. Ascoltate il nostro consiglio: andate con un solo giocatore per volta che è meglio...
La miglior combinazione di armi per un giocatore che abbiamo trovato è un M-16 con il lanciatore di granate M203 insieme con un lanciarazzi RPK-7. Non è importante che lanciarazzi avete; RPK, M.A.W., o qualunque altro — fanno tutti lo stesso effetto distruttivo con carriarmati, macchine blindate, bunker e torrette. Le mini-mitragliatrici possono durare un po' se partecipa anche l'altro giocatore ma sono comunque uno spreco di soldi. Sorprendentemente sono la Francia e il Pakistan le missioni più difficili con un paio di veicoli da distruggere e TANTI soldati che girovagano tutt'intorno, quindi fate il pieno di razzi (da usare con il lanciarazzi, ovviamente) e statevene indietro durante le sezioni a scrolling orizzontale.

the End

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALEX COMPUTER

MAIL SERVICE

--------- AMIGA---------	
TV SPORT FOOTBALL	L. 5 9.000
LORD OF THE RISING S.	L. 6 9.000
POPULOUS	L. 4 5.000
MANHUNTER	L. 5 9.000
SPACE QUEST II	L. 4 7000
SPACE QUEST III	L. 6 9.000
LEISURE SUIT LARRY	L. 4 9.000
LEISURE SUIT LARRY II	L. 6 9.000
GOLD RUSH !	L. 4 9.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 4 9.000
BLOOD MONEY	L. 5 9.000
KICK - OFF	L. 2 9.000
OPERATION WOLF	L. 2 9.000
R-TYPE	L. 4 9.000
ROBOCOP	L. 3 9.000
PERSONAL NIGHTMARE	L. 6 9.000
UMS	L. 4 9.000
DUNGEON MASTER	L. 4 9.000
POPULOUS DATA DISK	L. 2 1.000
TEST DRIVE II THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 2 4.000
FALCON MISSION DISK	L. 4 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
DR. DOOM'S REVENGE	L. 2 9.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 6 9.000
GHOULS 'N' GHOSTS	L. 1 8.000
XENON II	L. 3 9.000
F-1 MANAGER	L. 3 9.000
MANARA LE DECLIC	L. 3 9.000
MANIAC MANSION	L. 5 9.000
EXTRA TIME	L. 1 8.000
LASER SQUAD	L. 3 9.000
TIME	L. 4 9.000
TURBO OUT RUN	L. 2 5.000
CHASE HQ	L. 2 9.000
SWITCH BLADE	L. 1 8.000
INTERPHASE	L. 4 9.000
BORODINO	L. 2 9.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
ONSLAUGHT	L. 1 8.000
COMMANDO	L. 2 9.000
POWER DRIFT	L. 2 5.000
GALAXY FORCE	L. 1 8.000
PREDATOR	L. 4 9.000
EYE OF HORUS	L. 5 9.000
STRIDER	L. 1 8.000
MOONWALKER	L. 1 8.000
DARIUS	L. 3 8.000
EMMANUELLE	L. 2 8.000
THE CYCLES	L. 3 8.000
SIM CITY	L. 5 9.000
FOOTBALL M. II EXP KIT	L. 1 5.000
STUNT CAR RACER	L. 5 9.000
WEIRD DREAMS	L. 5 9.000
DOUBLE DRAGON II	L. 2 9.000
SPACE ACE	TELEF.
BLUE ANGELS	TELEF.
F-29 RETALIATOR	L. 4 9.000
NORTH & SOUTH	L. 3 8.000
THE SEVEN GATES OF J.	L. 2 9.000
BATMAN THE MOVIE	L. 2 9.000
THE FAERY TALE	L. 3 9.000
ROCK 'N ROLL	L. 2 9.000
---------UTILITIES--------	
MUSIC X	L.36 6.000
DEVPAC 2.14 (IN ITAL.)	L.12 0.000
DE LUXE PRINT II	L.15 0.000
TUTOTREK	L. 4 5.000
LOGISTIX	L.32 0.000
CAD-3D	L.14 5.000
TEXTCRAFT PLUS	L.14 5.000
X-CAD	L.7 00.000
PHOTOLAB	L.2 69.000
KINDWORDS 2.0	L. 1 08.000
MATH-AMATHON	L. 7 9.000
AMIGA TOTO	L. 6 9.000
SUPERBASE PERSONAL	L.19 0.000
SUPERBASE PROFESS.	L.39 9.000
64 EMULATOR II	L.16 9.000
INTRO CAD	L.10 2000
MOVIE SETTER	L.14 9.000
C-1 TEXT NEW VERSION	L. 6 9.000
CONT. CASALINGA	L. 7 5.000
FLOW CAD	L. 6 9.000
DIGI PAINT III	L. 220.000
ABGIS SONIX 2.0	L. 140.000
SCULPT ANIMATE 4.0	L. 720.000
ABGIS VIDEOTITLER	L. 240.000
AC/BASIC	L. 295.000
TURBO SILVER	L. 252000
TEXTPRO	L. 140.000
MACROASSEMBLER	L. 199.000
GOMF ! 3.0	L. 7 5.000
TV TEXT	L. 190.000
TV SHOW	L. 190.000
PRO SCRIPT	L. 9 5.000
CLIMATE	L. 6 0.000
LATTICE C 5.0	L. 450.000
SCULPT 3D	L. 190.000
PAGE FLIPPER	L. 250.000
AUDIO MASTER II	L.190.000

NEW ANTIVIRUS AMIGA ! !

V.I.P. L.69.000

VIRUS KILLER L.29.000

--------ATARI ST----------	
KICK OFF	L. 2 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
DEJA VU II	L. 4 9.000
AFTER BURNER	L. 3 9.000
VICTORY ROAD	L. 3 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
RED HEAT (DANKO)	L. 3 9.000
RVF HONDA	L. 5 9.000
RAINBOW WARRIOR	L. 5 9.000
MAN HUNTER 2 S.F.	L.5 9.000
PAPERBOY	L.2 9.000
OIL IMPERIUM	L.2 9.000
TIGER ROAD	L.3 9.000
MOONWALKER	L. 2 9.000
SUPER WONDER BOY	L. 3 9.000
VERMINATOR	L. 4 9.000
GHOULS'N'GHOSTS	L. 2 9.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
RED STORM RISING	L. 4 9.000
GALAXY FORCE	L. 4 9.000
--------MS DOS----------	
F-19 STEALTH FIGHTER	L. 9 9.000
SENTINEL WORLDS I	L. 5 9.000
FAST BREAK	L. 3 5.000
688 ATTACK SUB	L. 7 2.000
OUT RUN	L. 2 9.500
U.M.S.	L. 4 9.000
U.M.S. SCENARIO DISK 2	L. 2 5.000
GUNSHIP	L. 6 9.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 5 9.000
TEENAGE QUEEN	L. 3 7000
BLACK CAULDRON	L. 4 9.000
ZAK MC.KRACKEN	L. 4 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
BATTLECHESS	L. 6 9.000
ACTION FIGHTER	L. 3 9.000
GRAN SLAM BRIDGE	L. 6 9.000
CENTERFOLD SQ.	L. 3 9.000
DAILY D. HORSE RAC.	L. 3 9.000
BAAL	L. 4 9.000
MENACE	L. 4 9.000
F-15 STRIKE EAGLE II	L. 7 9.000
OIL IMPERIUM	L. 4 9.000
CHUCK JEAGER'S AFT	L. 4 5.000
007 LICENCE TO KILL	L.2 9.000
HARRIER MISSION	L.2 2.000
RED STORM RISING	L. 7 9.000
FLIGHT SIM. SCENERY	L. 3 9.000
THE GAMES WINTER ED.	L. 2 9.000
FINAL FRONTIER	L. 5 9.000

SPACE QUEST III	L.5 9.000
POLICE QUEST II	L. 4 9.000
KING'S QUEST IV	L. 6 9.000
MAN HUNTER	L. 5 9.000
GOLD RUSH !	L. 4 9.000
F-16 FALCON AT	L. 8 9.000
BALANCE OF POWER	L. 4 8.000
HOSTAGES	L. 3 7000
FIRST OVER GERMANY	L. 6 9.000
DEMON'S WINTER	L. 5 9.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 4 0.000
KING'S OF THE BEACH	L. 6 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
CURSE OF THE AZURE B.	L. 6 9.000
TEST DRIVE II-THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II-DATA DISK	L. 2 4.000
TEST DRIVE II-MUSCLE C.	L. 2 4.000
SWORD OF ARAGON	L. 6 9.000
A.P.B.	L. 2 9.000
MOTOCROSS	L. 4 9.000
MOONWALKER	L. 2 9.000
STAR TREK V	L. 4 9.000
BLUE ANGELS	L. 4 5.000
CHESSMASTER 2100	L. 4 9.000
F.1 MANAGER	L. 3 9.000
BORODINO	L. 2 9.000
FERRARI F.1	L. 4 5.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
MAN HUNTER II S. F.	L. 5 9.000
HEROES QUEST	L. 9 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
ECHELON	L. 3 9.000
M-1 TANK PLATOON	L. 8 9.000
STEEL THUNDER	L. 4 5.000
FIENDISH FREDDIE	L. 4 5.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
VETTE !	L. 6 9.000
SIM CITY	L. 5 9.000
THE CYCLES	L. 3 8.000
STARGLIDER II	L. 7 9.000
LOMBARD'S RALLY	L. 5 9.000
CARRIER COMMAND	L. 7 9.000
DRAGONS OF FLAME	L. 5 9.000
DOUBLE DRAGON	L. 4 9.000
LICENCE TO KILL	L. 2 9.000
SPACE ROGUE	L. 4 9.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI , ANCHE PER CONSOLE NINTENDO , SEGA ED ATARI 2600.

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

-----BIBLIOGRAFIE AMIGA-----	
VIRUS	L. 4 0.000
AMIGA BASIC	L. 6 0.000
AMIGA TRICKS & TIPS	L. 4 5.000
VANDENBRUM DEL ED.	L. 4 5.000
AMIGA PRIMI PASSI	L. 4 0.000
AMIGA TECNICI PROGRAMM.	L. 6 2.000
AMIGA ASSEMBLER	L. 5 9.000
AMIGADOS	L. 5 9.000
AMIGA LINGUAGGIO C	L. 5 2.000
LINGUAGGIO C PER AMIGA	L. 6 0.000
AMIGA GRAFICA 3 D	L. 5 9.000
AMIGA GUIDA UTENTE	L. 5 5.000
L'AMIGA	L. 6 0.000
MANUALE DI AMIGADOS	L. 6 0.000
--BIBLIOGRAFIA DOS--	
INSIDE OS/2	L. 7 0.000
INSIDE PC IBM	L. 6 3.000
MANUALE DEL DOS	L. 5 5.000
HARD DISK COMPANION	L. 6 0.000
LINGUAGGIO ASSEMBLY	L. 7 2.000
MS DOS IL GRANDE MAN.	L. 6 5.000
MS DOS 2 E 3	L. 5 2.000
MS DOS ADVANCED	L. 5 9.000
----------LINGUAGGI----------	
TURBO BASIC	L. 4 3.000
LINGUAGGIO C	L. 3 5.000
PROGRAMMARE IN C	L. 3 9.000
C LIBRARY	L. 5 2.000
COBOL PER MICROCOMP.	L. 3 5.000
ADVANCED TURBO PASCAL	L. 4 0.000
PROGRAMMARE IN PASCAL	L. 1 9.000
TURBO PASCAL IN GRAFICA	L. 2 9.000
50 PROG.IN TURBO PASCAL	L. 3 9.000
----------GUIDE----------	
IMPARA 1-2-3..	L. 4 5.000
LOTUS 1-2-3	L. 2 1.000
IL NUOVO 1-2-3	L. 2 9.000
LOTUS 1-2-3 GUIDA USO PR.	L. 5 0.000
USARE 1-2-3	L. 6 7000
DBASE III PLUS	L. 6 5.000
DBASE III	L. 4 2.000
INTRODUZIONE A DBASE IV	L. 2 4.000
DBASE III GUIDA ITALIANA.	L. 4 5.000
MANUALE DI WORD	L. 7 0.000
WORD STAR 5	L. 7 5.000
PAGE MAKER 3.0 GUIDA USO.	L. 5 5.000
QUATTRO GUIDA ALL'USO	L. 8 7800
AUTOCAD GUIDA ITA. USO	L. 4 0.000
AUTOCAD PROG. AVANZATA	L. 6 5.000
-----MICROPROCESSORI-------	
PROGRAMMAZIONE 68000	L. 1 8.000
ASSEMBLER PER 68000	L. 7 0.000
80386 PROGRAMMAZIONE	L. 5 5.000

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE
OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NUOVA SEDE
IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA
PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

TEL 011/7730184

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guida Software

SOFTWARE

Il data base di TGM vi fornirà mese per mese un breve riassunto dei giochi recensiti che abbiano qualcosa di interessante da dire. Non sono per forza tutti dei 90% e oltre, ma tutti hanno qualcosa di particolare. Nella lista ne compare almeno uno per ogni genere. Fate buoni acquisti, e non date colpa a noi: uomo avvisato, mezzo salvato!

N.B. Il primo numero dopo la scritta TGM indica il numero della rivista sul quale è apparsa la recensione, il secondo numero indica invece la pagina.

■ AXEL'S MAGIC HAMMER

Un quasi-clone di Super Mario Bros che conquista subito col suo 'feeling' da console. Lo schema di gioco e' quello classico (rompi il mattone, prendi il bonus, attento alla buca, calibra bene il salto... insomma, vuoi lasciarmi giocare si o no?!?) e la grafica tondissima ispira simpatia alla prima partita. Unico appunto il sistema di 'switching' tra uno schermo di gioco e l'altro. TGM#16/36.

■ BARBARIAN II

Un picchiaduro con risvolti d'arcade-adventure che è già diventato leggenda. Barbarian II è il seguito di un gioco che aveva fatto molto scalpore e che torna adesso in versione ancora più ricca sia per la parte grafica, sia per quella sonora. 4 livelli mozzafiato in un gioco di grande azione e fluidità. TGM 7/40

■ BATTLE CHESS

Per chi ama gli scacchi, questo programma è un grande spasso, per chi non li ama, è uno spasso lo stesso. Battle Chess è una partita a scacchi animata con sonoro digitalizzato dove ogni pezzo uccide l'avversario con una serie di sequenze divertentissime. Si può giocare anche via modem. Un gioco da collezione. TGM 3/34

■ BATTLE SQUADRON

Il seguito ideale di Hybris, stessi programmatori, stesso stile e tantissima azione in uno spara e fuggi a scrolling verticale che vi permette anche uno spostamento orizzontale. Davvero frenetico e coloratissimo. TGM 15/24

■ BATMAN

La Batmania ha preso tutti, videogiocatori compresi. 5 livelli avvincenti e ben realizzati che comprendono due situazioni di platform-game, due di guida automobilistica e un puzzle del tipo master-mind. Adatto ai batmaniaci e non. TGM 14/18em. Un gioco da collezione. TGM 3/34

■ BILLIARD SIMULATOR

La simulazione del gioco del biliardo in una versione molto curata e realistica che la Infrogames ci offre (Attenzione: ne esiste una versione della ERE International che nulla ha a che vedere con questa). In questa simulazione potete muovervi intorno al tavolo, scegliere la stecca, decidere il punto d' impatto sulla palla. Una simulazione molto ben fatta. TGM 6/53

■ BIONIC COMMANDOS

Una conversione quasi perfetta dall'omonimo coin-op. Un platform game in cinque livelli più quello finale. Una corsa contro il tempo per fermare il missile del Giudizio Universale. Azione coinvolgente per un arcade ormai classico. TGM 1/32 e 2/39

■ BOMBUZAL

Un puzzle stranissimo e divertente dove un personaggio a forma di patata deve disinnescare delle bombe. Sembra facile se non fosse per le pedane che scivolano, quelle che si distruggono, quelle che si spostano e tante altre ancora. Un gioco scervellotico molto coinvolgente. TGM 4/30

■ CARRIER COMMAND

Un gioco d'azione e di strategia che ha per protagonista una portaerei alle prese con la conquista di 64 isole fonte d'energia per il futuro. Un gioco con grafica tridimensionale molto curata. Un'animazione fluida in un videogioco complesso e intrigante che vi prenderà subito. TGM 2/36

■ COLOSSUS CHESS X

Una partita a scacchi col computer caratterizzata da una grande dote: quella di adeguarsi al livello del giocatore! Moltissime opzioni e la possibilità di crearsi un proprio libro di aperture. Grazie alle sue caratteristiche resta sempre attuale, anche per i giocatori più esperti. TGM11/90

■ CYBERNOID

155 schermi di azione frenetica da sala giochi che vi terranno impegnati per lungo tempo. Uno "spara e fuggi" a scorrimento orizzontale in un labirinto ben disegnato e coinvolgente. TGM 3/46

■ DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

Una simulazione sportiva capitanata da Daley Thompson in persona, digitaliz zato e animato. Con un movimento frenetico di joystick a destra e a sinistra dovrete riuscire a superare dieci prove indossando le scarpe adatte a ogni gara e subendo le critiche o i complimenti dei giornali. Un ottimo gioco malgrado il prezzo di sole 29000 lire. TGM 3/58, 4/29, 8/46

■ DARK SIDE

Un arcade che vuole tanta logica per essere risolto. 18 settori da esplorare difficili da risolvere e difficili da dimenticare. Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero possedere. TGM 5/30

■ DOUBLE DRAGON II

Una volta tanto ecco la perfetta conversione di un beat'em up: per gli amanti del gioco 'picchiaduro' un seguito imperdibile che fa dimenticare il fisco del suo predecessore. Se la rissa vi acchiappa, acchiappatelo al volo! TGM#16/28

■ DUNGEON MASTER

Un vero e proprio RPG (Role Playing Game) che vi impegnerà per mesi e mesi. Intrappolati fra le prigioni sotterranee di un castello, dovrete ritrovare il Bastone di Fuoco che vi condurrà all'uscita. Un gioco di altissimo livello dove intricati labirinti e mostri d'ogni sorta vi ostacoleranno e dove dovrete affrontare le minacce della fame e della sete. Combatterete con armi e magia in un gioco di ruolo senza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLLECTION

precedenti. TGM 8/38

■ F15 STRIKE EAGLE II

La MicroProse ci riprova con un simulatore di volo davvero eccezionale. Forse è il migliore mai realizzato fino ad oggi, e ciaramente l'esperienza insegna. Grafica vettoriale piena, colori incredibili nella versione per PC ingrafica VGA. Cura dei particolari e velocità. Un simulatore da non perdere per gli appassionati e per chi vuole dimostrare che il proprio computer sa fare molto di più che limitarsi a giocare. TGM 14/32

■ F-29 RETALIATOR

Primi vero simulatore di volo della Ocean, con livelli da principiante ad esperto per divertire tutti senza eccezione: insieme a Bomber dell'Activision, IL simulatore di questo Inverno '89/'90. Grafica poligonale veloce e situazioni variatissime e coinvolgenti, musica rock nei titoli e... è piaciuto persino a quello shootemapparo di M.A. — migliore raccomandazione? TGM #16/16

■ FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O' FUN

Un multievento circense che finalmente fa ridere. Un cartone animato che vi riserva davvero parecchie sorprese. Una serie di comiche che difficilmenta si possono vedere su di un computer. Vale la pena almeno per il divertimento. TGM 12/30

■ GAUNTLET II

Dopo il successo del primo Gauntlet non poteva mancare questo seguito ancora più complicato. Una serie di labirinti dai quali non potrete mai uscire e il vostro scopo è quello di resistere il più a lungo possibile e acquistare punti (magra consolazione!). Potete scegliere di essere un mago, un'amazzone, un guerriero o un elfo e se giocate in quattro vi divertirete molto. Un classico che non si dimentica. TGM 1/35, 7/42

■ GOLD RUSH

Molto ben documentata, questa nuova avventura Sierra potrà appassionarvi più di ogni altra. Tre percorsi per raggiungere California e ricchezza che rendono questo gioco molto diverso ogni volta che vi cimentate. Una delle migliori produzioni Sierra. TGM 10/72

■ INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (THE ADVENT.URE GAME)

Sullo stile di Zak Mc Kracken arriva questo Indiana Jones. Un'avventura straordinaria con un'interfaccia utente particolarissima che non richiede l'inserimento del testo. Un acquisto fra i migliori. TGM 13/24

GLI HARD DISK

FLASHBANK
Hard Disk e DMA controller su scheda per A2000 e Zorro Big Blue. Velocità trasferimento dati: 7,5 Mbit/sec. Si inserisce su slot a 100 pin. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfing. Formattato con Fast File System.
FLASHBANK 32Mb 40ms L. 690000
FLASHBANK 60Mb 40ms L. 990000
FLASHBANK 60Mb 25ms L. 1240000

2 Modulo A2090 Autoboot
Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin. L. 129.000

MULTIBRAIN
Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot. Autoconfing. Formattato con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 MB.
MULTIBRAIN 20 Mb 40ms L. 890000
MULTIBRAIN 40 Mb 40ms L. 1090000
MULTIBRAIN 40 Mb 25ms L. 1390000
Modulo RAM 2Mb L. 690000 - 4Mb L. 1190000 - 8Mb L. 2440000

IMPACT A2000 GVP
HD controller SCSI più Espansione RAM 22Mb per A2000 o ZBB con autoboot. O Kb L. 440000 - 2Mb L. 990000

IMPACT HC2000
Come sopra, ma senza RAM, con la possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda. L. 410000
HARD DISK 20 MB 3.5'' 40ms L. 640000
HARD DISK 47 MB 3,5'' 28ms L. 890000
HARD DISK 80 MB 3.5'' 11ms L. 1890000

A2090A Commodore
Hd controller più Harddisk da 20 Mb per A2000. Autoboot. L. 1090000

A590 Commodore
Hd controller più hardisk da 20 Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500 L. 920000

HD2000card
Cobtroller ed HardDisk da su scheda per AMSTSRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32MB L. 690000. 40MB L. 740000

Janus XT
Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia L. 840000

Janus AT
Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 1650000

LE ESPANSIONI DI MEMORIA

AMEGABOARD
Espansione di memoria per A500/1000 da 2 a 8Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche completa di LED e di interruttore per il disinserimento senza disconnettarla dal computer. Dimensioni 21 x 10 x 4.7 cm L. 890000

AMINTERAM
Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Con orologio e batteria tampone L. 189000

SUPEROTTO HARDITAL
Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di dialpay con dindicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zeri wait state.
2Mb L. 740000 4Mb L. 1240000 8Mb L. 2240000

A2058 Commodore
Espansione da 2 a 8 Mb per A2000. 2 Mb L. 104000

KICKROM 1.3 A1000
Kickstart 1.3 su eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 1490000

KICKROM 1.3 A500/A2000
Kickstart 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89000

I DRIVE

ADRIVE
Drive da 3,5 esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L. 199000

ADRIVE TOWER
Come sopra ma triplo nello stesso contenitore. L. 490000

ADRIVE 2000
Drive interno da 3,5'' per A2000. L. 169000

ACCELERATORI-PROCESSORI-COPROCESSORI

ATTENZIONE!!! I PREZZI SOTTOINDICATI COMPRENDONO LE SCHEDE ACCELERATRICI SENZA PROCESSORI E COMPROCESSORI CHE SONO INDICATI A PARTE. QUESTO PER LASCIARE IL MASSIMO GRADO DI LIBERTA' ALL'UTENTE.

HURRICANE
Scheda acceleratirce per A1000/A2000. Hurricane A1000 L. 499000-
Hurricane A2000 L. 799000

BANG
Scheda acceletrice per A1000/A500 L. 340000

HURRICANE MEMORY 1-4Mb
Espansione di memoria 32 bit per Hurricane. Hurricane Men 1MbL. 1190000

ADAPTER 030
Adattatore per 68030 per Hurricane e Bang L. 24.000

PROCESSORI 68010 L. 49000 - 68020 L. 29000 - 68030 L. 590000
COPROCESSORI: 68881 - 12MHz L. 240000 - 16MHz L. 290000
25MHz L. 740000 - 68882 16MHz L. 390000 - 25MHz L. 990000

A26260
Scheda acceleratrice contenente 68020 a 14,3MHz + 68881 a 16MHz + MMU68851 + RAM a 32 bit da 2 Mb L. 2190000

I DIGITALIZZATORI AUDIO VIDEO

DIGIBOARD
Digitalizzatore audio stereo più interfaccia MIDI per A500/1000/2000L. 99000

LIVE! ASQUARED
Digitalizzatore a colori video in tempo reale con effetti video per A500/1000 o A2000 (su scheda). Live 500 L. 549000 - LIVE 1000 L. 440000 - LIVE 2000 L. 630000

GENLOCK CARD A2301 Commodore
Scheda Genlock semiprofessionale per Amiga 2000 L. 390000

FLICKER FIXER
Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L. 690000
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 1350000

ZORRO BIG BLUE

Chassis metallico per A500/1000 comprendente mainboard con 3slot 100 pin A2000 più 3 slot XT, 3 slot At compatibili più 1 slot CPU a 86 pin per schede con 68020/68881 (Hurricane, A2620). Completo di alimentatore switching da 180 W. Predisposizione per 2 drive da 3,5'', 1 - drive da 5,1/4'' 1 hard disk da 3,5'' o 5 1/4 e digiboard. L. 470000

MODULO DRIVE
1 o 2 drive da 3,5'' -880Kb L. 189000

MODULO MIDI + DIGI STEREO
scheda contenente digitalizztore stereo più interfaccia MIDI. L. 79000

ATTENZIONE!!! NELLO ZORRO BIG BLUE SI POSSONO MONTARE TUTTE LE SCHEDE PER L'AMIGA 2000 (JANUS XT/AT, AMEGADRIVE, A2058, SUPEROTTO, IMPACT, A2620, A2090, ecc.)

I MONITORS

COMMODORE 1084
Monitor HiRes per A500, A1000, A2000. L. 520000

PHILIPS 8833
Monitor stereo per Amiga o PC L. 520000

STAMPANTI

STAR LC 10 L. 420000
STAR LC 10 color L. 490000
STAR LC 24-10
Stampante a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 680000

I COMPUTER

AMIGA 500
Completo di mouse e manuali. L. 720000
Come sopra ma con espansione da 1Mb e orologio L. 890000

AMIGA 2000
CON MONITOR E SECONDO DRIVE DA 3.5'' L. 2250000
Come sopra più espansione da 2Mb L. 2860000
Come sopra più hard disk autoboot da 220Mb e espansione da 2Mb L. 3490000

DISCHETTI DA 3,5''
1 L. 1900 - 10 L. 1600 - 100 L. 1250
SONO INOLTRE DISPONIBILI TUTTI I COMPUTER E LE PERIFERICHE AMSTRAD. CHIEDERE.
DISPONIBILI ANCHE TUTTI I COMPATIBILI XT, AT E PS2. CHIEDERE

PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI

COMPUTER CENTER

VIA FORZE ARMATE 260 20152 MILANO
TELEFONO 02-4890213

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guida Software

■ INTERNATIONAL KARATE PLUS

Ispirato alla più popolare arte marziale giapponese, IK+ è un'ottimo gioco che mette a disposizione 17 diverse mosse di karate da sperimentare contemporaneamente su due avversari. Il movimento dei personaggi è molto fluido e tu tto risponde molto bene ai vostri comandi. Una simulazione karateka decisamente ben fatta. TGM 4/26, 7,32

■ IT CAME FROM THE DESERT

L'ennesimo capolavoro cinematografico della Cinemaware: l'atmosfera tetra e pittoresca dei vecchi 'filmoni' fantahorror è stata ricreata stupendamente in questo gioco che — come tutti i prodotti che la famosissima casa di software ci ha già regalato (si fa per dire, con quello che costano!) — mescola sapientemente azione, strategia e puro divertimento rendendovi attori e protagonisti di un vero film. TGM#16/18

■ JOURNEY

Un racconto interattivo dove ogni azione viene descritta come in un romanzo. Alla guida di quattro personaggi dovrete raggiungere la montagna sacra per parlare con il mago Astrix e liberare cosl il popolo dalle disgrazie che lo tormentano. Un gioco di ruolo guidato interamente dal mouse, scritto benissimo e molto coinvolgente. Inoltre, grazie agli aiuti che potrete richiedere, chiunque sarà in grado di terminare l'avventura. TGM9/22

■ KICK OFF

Una simulazione del football che vi lascerà a bocca aperta. Piacerà anche a chi non piace il calcio. Molto realistico e davvero accattivante, Kick Off vi vedrà impegnati in una sfida all'ultimo goal contro il computer o un vostro amico. Se amate il calcio non lasciatevi sfuggire questo gran bel gioco, se non lo amate... giocatelo! TGM 10/47

■ LIFE & DEATH

Una simulazione di chirurgia che diverte tantissimo. Sale operatorie, aule di studio, pazienti impazienti. C'è tutto e dovrete fare tutto, dalla diagnosi all'operazione. Se sbagliate c'è sempre la possibilità di ritentare, tanto qui muoiono solo finti personaggi. TGM 15/28

■ NORTH & SOUTH

Un gioco di strategia bellica fra nordisti e sudisti tutto da ridere. La grafica molto fumettosa, le numerose opzioni di gioco e la possibilità di giocare contro un amico, rendono North & South il solo gioco di strategia che piace anche a chi la detesta. TGM 15/20

■ OPERATION THUNDERBOLT

Se Operation Wolf vi era piaciuto, questo vi farà saltare letteralmente dalla sedia (a meno che non giochiate in piedi o in poltrona)! Sonoro digitalizzato, colonna sonora penetrante e grafica... migliore del coin-op originale! Se siete dei collezionisti di mitragliatrici UZI non potete perderlo, ma anche per gli altri è un gioco raccomandato. TGM#16/24

■ POPULOUS

Un concetto nuovissimo per un gioco. Qui impersonate Dio o il diavolo, come preferite, e lo scopo è chiaramente quello di portare a voi la maggior parte di adepti. Dovrete rendere il terreno coltivabile per facilitare la vita agli uomini, così come potrete creare catastrofi naturali per annientarli. Un gioco malefico e terribilmente en tusiasmante che ha fatto parlare molto di sé. TGM 8/28

■ QUARTZ

Guidare un'astronave grossa più o meno quanto un atomo navigando fra le molecole di un cristallo di quarzo: uno scenario inusuale, certo, ma vi possiamo assicurare che sparare alle particelle fino a scinderle in neutroni da cui ricavare energia e armi extra è davvero coinvolgente (il recensore ha detto 'quasi più di Operation Thunderbolt'!). Scrolling parallattico e colonna sonora sconvolgente accompagnano la splendida azione da shoot'em up classico. TGM#16/34

■ RAINBOW ISLAND

Il seguito di Bubble Bobble che riprende fedelmente la versione del coin-op . Un platform game verticale molto colorato che richiede un bel po' di strategia per essere portato a termine. A colpi di arcobaleni dovrete riuscire a raggiungere un totale di dieci isole per riuscire a liberare i genitori dei protagonisti. TGM 12/29

■ ROCKET RANGER

Una produzione Cinemaware tra le migliori. Ispirato a una serie televisiva, Rocket Ranger è un gioco di strategia e di azione che vi metterà difronte all'avanzata dei nazisti. Dovrete riuscire a bloccare il loro sogno di dominare il mondo recuperando per tempo i cinque pezzi del missile che vi porterà sulla luna nella base segreta dei nemici. In giro per il mondo vi troverete a dover affrontare molte situazioni in una specie di romanzo c he cambia a ogni partita. TGM 3/56

■ S.E.U.C.K.

(Shoot'em Up Construction Kit)
Il programma per eccellenza per costruire i propri shoot'em-up con tanto di fondali, sprite ed effetti sonori. Un classico che fece la sua prima apparizione per il Commodore 64 e che potrete trovare adesso per Amiga con tanto di ottimo manuale in italiano. TGM 12/56

■ SEVEN GATES OF JAMBALA

Se la trama è scontata, le caratteristiche sono standard: con sprite definiti, fondali ricchi di particolari e scrolling delizioso, l'eroe della situazione combatte mostri e incantesimi alla ricerca dei pezzi di una bacchetta magica. Eppure è proprio la sua 'standardità' che lo rende cosl piacevole da giocare. Era da tanto che il mercato — inquinato di tie-in e conversioni — non offriva un prodotto così gradevole. TGM#16/40

■ SHADOW OF THE BEAST

13 livelli di scrolling parallattico nella versione Amiga e una musica di grande atmosfera per un gioco davvero particolare ambientato in un mondo fantastico. Strategia e prontezza di riflessi per uno dei migliori prodotti usciti recentemente sul mercato. TGM 13/20

■ SPACE ROGUE

Vi è piaciuto Elite (se dite di no vi uccido)? Vi acchiappano gli RPG e gli arcade-adventure stile Pandora? Volete un gioco che riunisce un po' tutti e tre i generi? Andate a vedere se in negozio vi hanno lasciato ancora qualche copia di Space Rogue... Sequenze strategico/avventurose con vista dall'alto del personaggio mentre si aggira per basi spaziali, spazioporti, etc. inframezzate da scene tridimensionali nello spazio. Provatelo. TGM#16/38

■ STARGLIDER II

Un gioco dalla grafica vettoriale e straordinaria che per molti è già diventato un mito. Alle prese con lune, pianeti e galassie, dovrete condurre la vostra navicella alla ricerca di oggetti sparsi per l'universo. Una specie di simulazione spaziale a cui si aggiungono strategia e azione. Il miglior gioco di questo genere. TGM 2/22

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ STAR TREK V

Spazio, ultima frontiera... ah, quante emozioni ci ha regalato e continua a regalarci questa favolosa saga! E questa versione digitale dell'ultima fatica del Capitano Kirk e del suo staff alle redini della Enterprise ha trasformato il PC in uno schermo cinematografico (per chi ha la VGA, altrimenti il tutto diventa magicamente disegnato anziché digitalizzato, ma ugualmente splendido). Una serie di livelli/sequenze mozzafiato ne fanno un 'must' per tutti i seguaci di Kirk, Spock, Sulu, McCoy, Checkov, Scotty, Uhura e compagni di viaggio... TGM#16/60

■ SUPER HANG-ON

Una splendida gara motociclistica che vi vedrà protagonisti di lunghi giri intorno al mondo. Grafica fluida e sce nari realistici vi cattureranno già dalla primissima partita. Un gioco distensivo che vi farà passare ore davanti al video nel tentativo di arrivare al traguardo. Decisamente migliore rispetto a Out Run, Super Hang-On vi offre anche quattro diverse colonne sonore molto belle. TGM 2/25, 8/65

■ SWITCHBLADE

Sprite piccoli ma 'carini' (il famoso 'cute' dei nostri colleghi inglesi), fondali splendidi, musica da sballo, schema alla Alex Kidd & C. per un platform game che — insieme ad Axel's M.H. — rappresenta il massimo del suo genere per l'Inverno 89/90. Se il feeling nipponico è quello che vi accompagna abitualmente, allora lanciatevi come un kamikaze gridando 'banzai!' nel primo negozio che trovate e compratene una copia... e se fossero finite fate karakiri! TGM#16/60

■ ULTIMA V

La quinta puntata di una saga ormai mitica. Un role-playing game che ha appassionato fin dall'uscita di Ultima IV milioni di video giocatori. Fra spade e magie dovrete riuscire a risolvere quest'avventura di ruolo che vi appassionerà moltissimo, soprattutto se siete già giocatori di quella precedente. TGM 2/20

■ UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Un simulatore be llico senza precedenti. Completissimo e decisamente appassionante, UMS vi propone battaglie di ogni genere inventate e non. La grafica è molto schematica, ma è l'ideale per una guerra combattuta a tavolino. Un grande gioco di simulazione che non vi stancherà, anche perché esistono dei dischetti venduti a parte contenenti battaglie già prestabilite. TGM 5/54

■ WAR IN MIDDLE EARTH

Per gli amanti del fantasy e di Tolkien in particolare, ecco un gioco ben strutturato, complesso e facile da giocare al tempo stesso, realizzato benissimo in tutte le versioni. Basato sulla storia del Signo Degli Anelli, War In Middle Earth è guidato dal mouse e ha in sé tutti i pregi e i piaceri tipici dei giochi di ruolo. Un acquisto giusto per gli amanti di questo genere. TGM 9/32

■ ZANY GOLF

Una nuova dimensione per chi gioca a minigolf. Dieci buche divertentissime e coloratissime per una sfida fuori dal normale che terrà impegnati fino a quattro giocatori. Un gioco originale che sfrutta bene il computer e che vi potrà divertire per molte ore. TGM 8/52

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

Commodore 64 + Registratore + Joystick + 90 Giochi + Maxi Borsa Viaggio + Copritastiera	L.	390.000
Disk Drive 154 II Commodore	L.	300.000
Amiga 500 Commodore + 10 Giochi Orig. + Modulatore + Copritastiera + Joystick + Borsa Viaggio	L.	940.000
Amiga 2000 Commodore V. 6.0	L.	1.850.000
Disk Drive Esterno per Amiga Mecc. Nec	L.	190.000
Stampante MPS 1230 Commodore per 64 e Amiga	L.	350.000
Stampante Mannesmann MT 81 per Amiga & PC	L.	330.000
Stampante Star LC 10 Color per Amiga & PC	L.	550.000
Stampante NEC 2200 24 Aghi	L.	650.000
Stampante MPS 1224C per Amiga & PC (24 Aghi - 220 CPS.)	L.	1.100.000
Stampante STAR LC 10 II (180 CPS. 80 Col.)	L.	490.000
Espansione 512K per Amiga 500	L.	180.000
Atari 1040 STF	L.	850.000
Disk Drive Esterno per Atari ST 880K	L.	230.000
PC Portfolio Atari	L.	650.000
Hard Disk per Atari 1040 30 MB	L.	1.100.000
Janus + Hard Card 40 MB 38 MB per Amiga 2000	L.	1.300.000
PC 3H XT Atari - Drive da 5" 1/4 - Scheda Ega - 30 MB Hard Disk	L.	1.590.000
PC XT Philips 9100 - Drive 3"1/2 Drive 5" 1/4 - Monitor + 40 MB Hard Disk da 38 MB	L.	2.350.000
PC 4 AT Atari 16Mhz. 1 MB RAM + Drive + Scheda VGA + 60 MB HD	L.	3.200.000
Monitor Philips CM 8833 per Amiga 500/2000/Atari/IBM - Stereo	L.	520.000
Monitor Commodore 1084 per Amiga 500/2000	L.	550.000
Monitor NEC 2A Multisync	L.	590.000

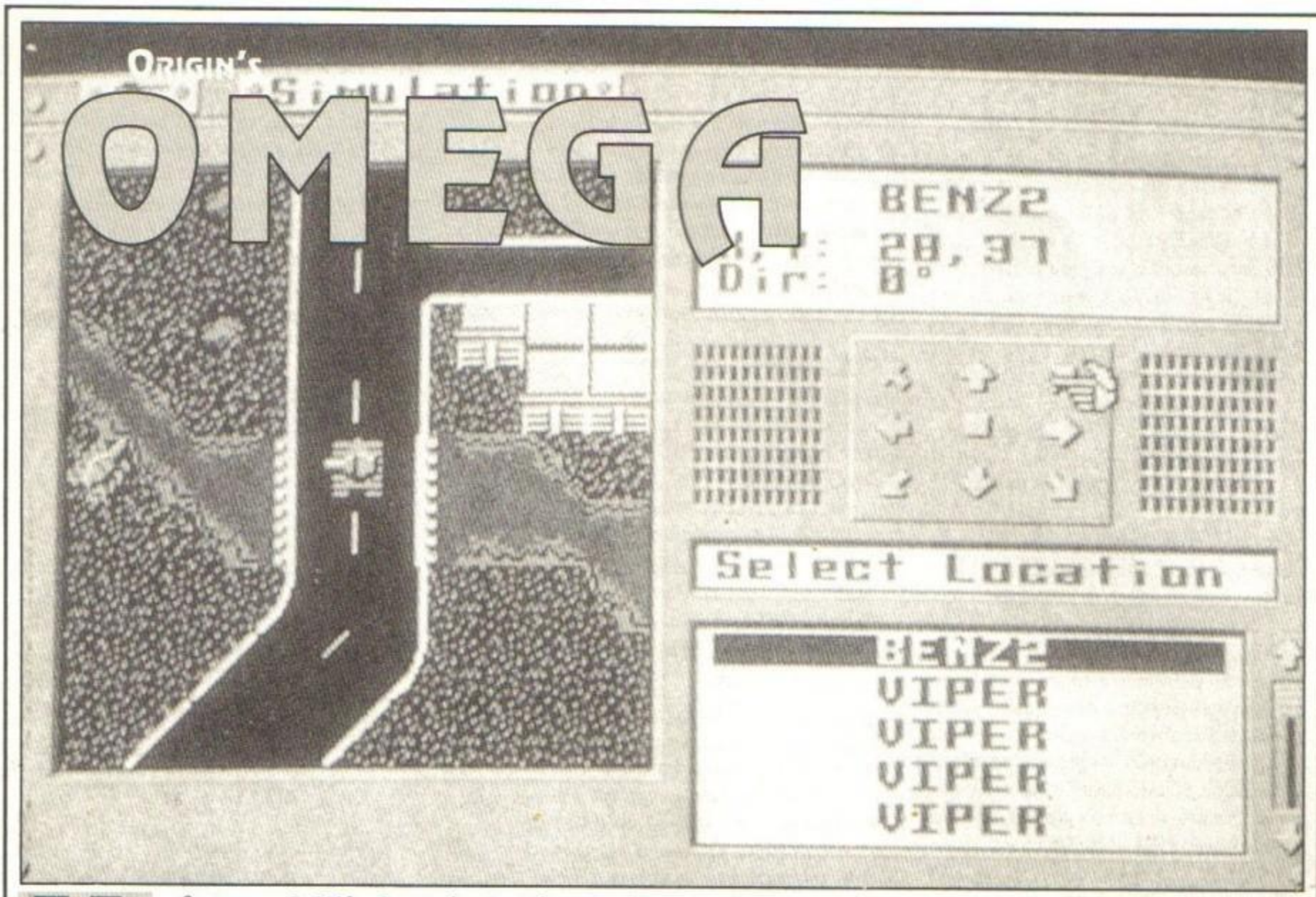
VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE PER: COMMODORE 64 - AMIGA
IBM PC XT - MSX - AMSTRAD CPC 464 - ATARI ST - SPECTRUM

PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI

I prezzi sopra elencati sono comprensivi

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il futuro dell'industria bellica è cibernetico: non avremo più bisogno di un solo dito per spostare leve o premere pulsanti perché faranno tutto le carcasse computerizzate. L'importante è programmarle: alla OSI, il più grande centro di ricerca militare del pianeta, sono in fase di realizzazione i più complessi schemi mentali applicabili a una macchina autonoma; qui ci si occupa soprattutto di cybertanks, carri armati cibernetici programmabili che in un'eventuale guerra faranno tutto da soli. Qualche profeta di sventura dirà che questo gioco propaganda uno dei primi stadi del processo di sottomissione alle macchine, ma io dico che vi state semplicemente apprestando a giocare a qualcosa di completamente diverso da tutto quello a cui avete giocato prima.

Omega non è un gioco per sciutemappari, né per avventurieri RPG, né per "azionisti" in generale: lo è per chi tra questi si è dedicato almeno una volta alla compilazione di programmini e algoritmi, anche nel semplice linguaggio basic. Infatti in Omega nient'altro bisogna fare se non impostare degli schemi logici di reazione ,in altre parole occuparsi di programmazione cibernetica minima. Ciò non significa che dovrete completare calcoli stratosferici o prendere prima la laurea in ingegneria, dovrete semplicemente essere abbastanza bravi nell'istruire il vostro cybercarro ad affrontare l'ambiente circostante in prove simulate di combattimento fornendolo di una logica. Il tutto è facilitato da un comprensibilissimo linguaggio che include comandi che, concatenati, formano frasi di senso compiuto (ovviamente in inglese), e queste sono spesso autoesplicative. Dopo aver programmato e, come vedremo, "attrezzato" il carro, potrete osservarne il comportamento in vari test di combattimento e poi fargli superare gli esami indetti dal centro OSI. Come si "costruisce" un cybertank? Innanzitutto esso va dotato di un suo chassis, cioè di una hardware nel quale possiamo includere varie specialità: innanzitutto la "classe" del carro armato, che determina il suo peso e di conseguenza la sua velocità, e alla quale quale possiamo ascrivere la resistenza della corazzatura; la quantità di carburante, e per questo si può dotare il carro di "celle" più o meno capienti. L'esaurimento del carburante non solo fa fermare il cingolato ma determina anche la cessazione di ogni sua attività meccanica; il sistema di guida, che fornisce energia. Più è pesante, maggiore sarà la sua erogazione ma il peso inciderà sulla velocità. Si va dal modello leggero al costosissimo modello a ioni; le armi, che hanno varie caratteristiche proprie e hanno impatto diverso sul bersaglio: alcune per esempio hanno bisogno di un intervallo di caricamento, altre riescono a procurare solo danni alla corazzatura, altre ancora giungono a bersaglio in un secondo oppure provocano esplosioni nucleari; il fondamentale scanner che, come dice il manuale, è occhi e orecchie del carro armato. La diversità di modello è determinata dall'ampiezza dell'angolo di intercettazione e dalla profondità di ricezione. Più ampio e in là riesce a vedere e meglio è. Lo scanner riconosce i carri nemici, il quartier generale nemico e alcuni ostacoli; lo chassis è completato da alcuni

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

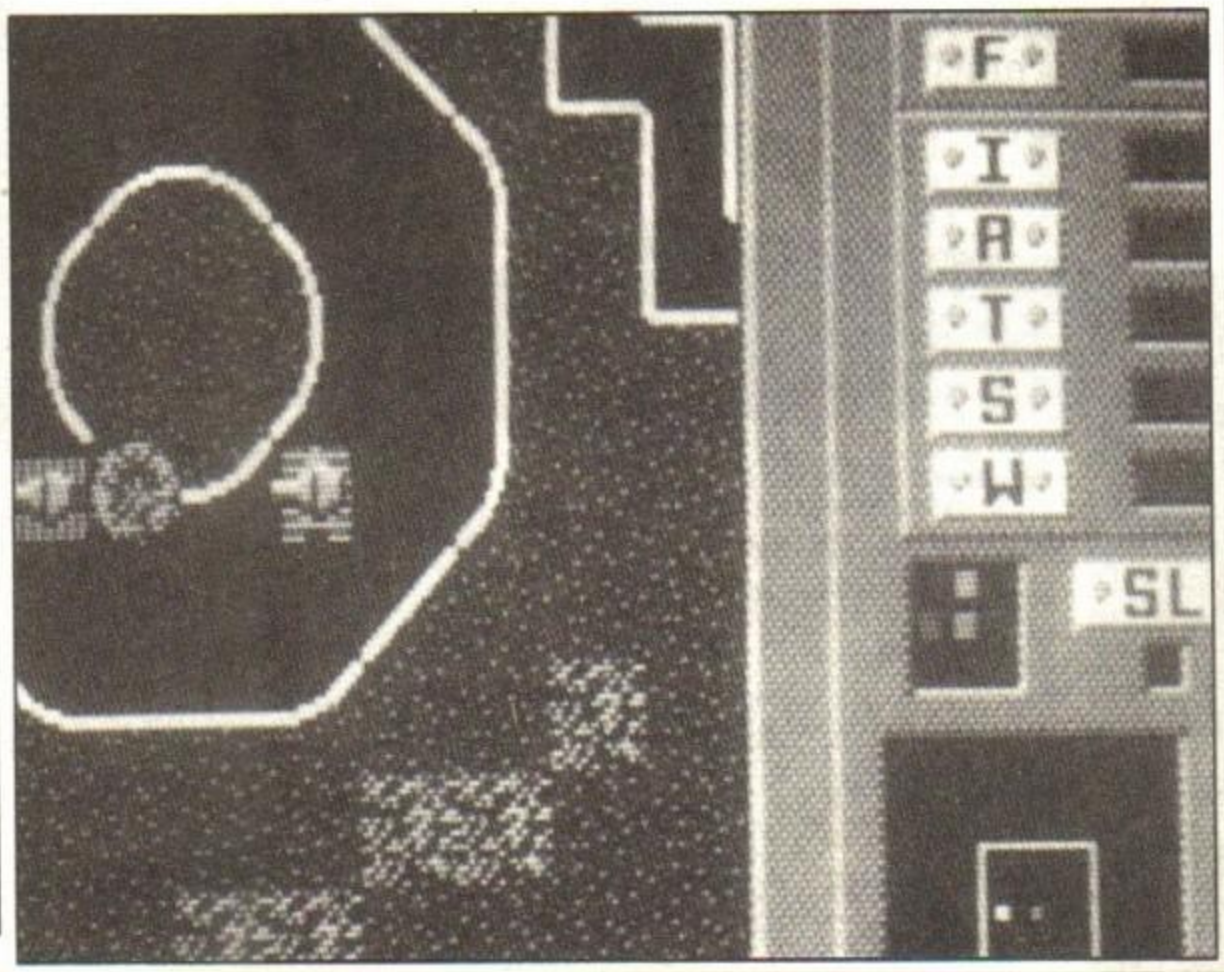
http://www.oldgamesitalia.net/

costosi articoli speciali che comprendono un acceleratore, un disturbatore dei segnali degli scanner nemici, un dispositivo per la comunicazione con carri alleati etc. etc. Ma veniamo al pezzo forte del gioco, cioè la programmazione del carro: per questo bisogna accedere al Modulo di Intelligenza Artificiale, che sarebbe poi un pannello che riporta i principali comandi del linguaggio di programmazione. Sopra a questo si apre lo spazio in cui scriverete il vostro programma. Come in tutti i linguaggi anche qui dovrete sfruttare routine e sottoroutine; queste vanno "etichettate", cioè dovrete scrivere in cima alla lista di istruzioni un nome che contraddistingua quella sezione di programma, in modo da potervi fare riferimento in qualsiasi punto del listato. A questo scopo esistono i comandi di richiamo che sono: Branch To e Do, accoppiato con Resume. Chi conosce il basic avrà già forse intuito l'omologia con il Goto e il Gosub accoppiato con Return. In ogni caso, queste istruzioni chiamano in causa certe sezioni di programma, e non per nulla sono seguite dalle etichette. Con il Resume c'è la fondamentale possibilità di ritornare, una volta eseguita la routine, al punto di invio. L'utilizzo delle variabili è anch'esso fondamentale: Omega ne propone alcune riservate, cioè già predisposte ad accogliere specifici dati come TankX e TankY che incorporano le coordinate del vostro carro, ObstacleDist per la distanza tra il carro è un ostacolo, ScanDamage per i danni subiti dallo Scanner. Ma esistono anche quelle definibili dall'utente, e con esse si possono eseguire anche operazioni matematiche o confronti con gli operatori matematici. Arriviamo finalmente alla descrizione delle istruzioni: le prime istruzioni fondamentali sono quelle di movimento ovvero Move e Turn. Con la prima dite al carro armato di quante "caselle" di territorio avanzare o indietreggiare:Move Tank Forward 2, per esempio lo farà avanzare di 2 caselle mentre Move Tank Backward 2 sortirà l'effetto opposto. Con Turn potete far ruotare il carro armato verso un punto cardinale specifico, fargli effettuare una rotazione di tot gradi o addirittura farlo voltare verso un nemico intercettato (Turn Tank To Face Enemy Tank). Con Detect potrete intercettare un ostacolo davanti a voi o nella direzione dello scanner (es: Detect Obstruction at Tank Direction); il comando Detect non attiva lo scanner, bensì una sorta di scandaglio incorporato fatto proprio per rilevare la presenza di ostacoli. Il comando Scan si spiega da sé, esempio: Scan For Enemy Tank, Scan for Closest Object. Con Rotate potete far ruotare il vostro scanner nello stesso modo in cui facevate ruotare il vostro carro e anche fargli assumere il suo stesso verso. Con il comando Lock potete fissare la direzione dello scanner verso la posizione in cui si trova un carro armato nemico appena intercettato; per questo però dovrete avere a disposizione proprio uno di quegli articoli speciali. Con Fire manco a dirlo sparerete, e potete specificare in che direzione e contro quale oggetto;esempi: Fire At Enemy Tank, Fire At Scanner Direction. Questi in sostanza sono le istruzioni principali ma un programma non potrebbe chiamarsi tale se non comprendesse l'espressione condizionale If... Then. Con questa istruzione potete veramente far "reagire" il vostro gioiellino cingolato a una particolare situazione. L'If è sempre seguito da un'espressione condizionale, il Then da un rimando a una sottoroutine. In poche parole l'If precede la descrizione di una situazione, il Then annuncia i provvedimenti da prendere per tale situazione. Gli esempi dell'uso di If... Then sono molteplici: potete dire al cybercarro che se(If) il movimento davanti a lui è impedito da un ostacolo allora (Then) dovrà rifarsi alla routine che gli consente di aggirare gli ostacoli (If Movement Is Obstructed Then Do EvitaOstacoli); oppure che se il cingolato nemico è stato intercettato allora dovrà seguire la routine di sparo (If Enemy Tank Was Found Then Branch To Fuoco!) oppure ancora che se le armi non funzionano dovrà ritirarsi dietro a un oggetto del paesaggio etc. etc. Come si vede, il lin-

Amiga

Credo che mai come in Omega il prefisso cyber sia stato usato a ragione: non per qualificare la civiltà in cui vivono dei neuromanti, né per uno scintillio metallico che sprizza dall'arto di qualche superuomo. Qui si parla di processi mentali, di diagrammi di flusso, di instillare il raziocinio logico in una mente vuota!! Igor, passami il bisturi! Ehm...mi sono lasciato un po' andare. Comunque sia, Omega dimostra ancora una volta la professionalità dei programmatori della Origin, sempre prodighi di spunti e invenzioni geniali (e questo mese hanno piazzato anche il colpo Space Rogue), che speriamo vengano applicati anche in seguito. D'altronde io il sistema di Omega lo vedrei su qualche simulazione sportiva di squadra, con l'allenatore che istruisce il giocatore sulla tatti...ehm, ho detto abbastanza. In definitiva, volete sentirvi il Dottor Tyrell che crea Roy Batty, Frankenstein che riesuma il suo mostro e Prometeo che trae la vita dalla creta? Allora comprate Omega!

Globale 90%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

guaggio usato è assolutamente intelligibile. Se non volete fare troppa fatica, esistono delle routine preprogrammate che potete includere nel vostro listato (col comando Include) a vostro piacimento. Ce ne sono di molto interessanti e complesse e potete usarle come utili esempi. Una volta completata la stesura del vostro programma, vi ci vorrà un controllo: per questo dovrete richiedere una autorizzazione che vi verrà confermata se non esisteranno errori nel listato; in caso contrario, tali errori verranno segnalati su video. A questo punto potete provare il vostro carro in una simulazione: per questo dovrete prima scegliere o voi stessi disegnare il campo di battaglia e i carri armati nemici (che potete scegliere tra alcuni già inclusi nel programma o che potete modellare voi stessi). Durante questo test potrete effettuare un controllo completo del funzionamento del vostro pargolo: lo schermo sarà diviso in due metà; quella sinistra offrirà uno scorcio della mappa del campo di battaglia, con il vostro carro inquadrato; l'altra metà proporrà pagine di dati statistici tra i quali: rilevazioni di ostacoli e carri nemici, coordinate del vostro tank, tipo di ostacolo incontrato. Ma questa metà può essere riempita, grazie a una splendida opzione di controllo, dalla successione di istruzioni a cui si sta rifacendo in quel momento il vostro carro: praticamente la resa visiva del "ragionamento" del piccolo cingolato cibernetico. Dopo tutto questo potete finalmente cercare di far carriera. Ultime caratteristiche del gioco: gestione tramite finestre e menu a discesa, possibilità di partite a squadre, possibilità di controllo manuale grazie alla variabile Last Key Pressed.

CENTRI SOFT

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER
Tel. (02) 8463905
COMMODORE
AMIGA 500, 1000, 2000
SINCLAIR
COMPATIBILI IBM
STAMPANTI
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

SOFTWARE ORIGINALE DAL 1984 oltre 2000 articoli
LAGO SHOP
Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto al pubblico dal Lunedì al Venerdì

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per
ondenza

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.58
GENOVA SAMP

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN THE BOX

THE NEW DUNGEON!

TSR

"Un castello ricco di tesori inimmaginabili vi sta aspettando, non dovrete far altro che attraversarne la soglia. Ma non siete gli unici interessati a trovarlo e c'è chi assicura che all'interno del maniero si celino le più pericolose creature del mondo incantato in cui vivete, e voi guerrieri, nani, elfi, ladri, o maghi che siate dovrete affrontare mille insidie prima di riuscire nel vostro intento, combattendo con orribili creature e gareggiando con i vostri compagni di ventura."

Questo è ciò che si presenta a chi si accinge a diventare un avventuriero in questo DUNGEONS & DRAGONS™ da tavolo.

CONTENUTO

Circa 200 CARTE, di differente colore, rappresentano i sei livelli di mostri e di tesori che si possono trovare nel castello, visualizzato da un ampio piano di gioco con stanze vuote e pietre rettangolari per il movimento.
Le CARTE di personaggi, come quelle dei mostri, oltre a dare un volto al vostro eroe, hanno stampato le proprie principali caratteristiche, che variano a seconda che si voglia impersonare un mago o un elfo, un nano o un paladino etc...
E per finire, le CARTE per gli incantesimi dei maghi (Teletrasporto, Palla di fuoco e Fulmine) che renderanno felici i Fan di Raistlin.
A questo punto potrete pensare di trovarvi davanti a una bisca Fantasy, ma i due dadi e le sei miniature in plastica lasciano sperare in un gioco più movimentato, e state tranquilli è proprio così.

LE REGOLE

Tutto il gioco si svolge nelle stanze del castello, che contengono sempre un mostro e un tesoro, e nel cercare di raggiungere più in fretta degli altri il proprio punteggio esperienza accumulando ricchezze.
Per entrare in possesso di un tesoro, che può essere anche una spada magica o un medaglione per trovare passaggi segreti, si deve uccidere il mostro che ne è posto a guardia. Vi sono sei livelli di mostri e naturalmente salendo di livello si incontrano mostri sempre più potenti e difficili da sconfiggere, come l' invincibile dragone rosso del sesto livello! In compenso anche i tesori aumentano di valore, e dal piccolo sacchetto di 250 monete, si passa agli anelli d' oro da 5000.
I punteggi esperienza variano in modo da non avvantaggiare i personaggi più forti, un mago deve arrivare a 30000 mo mentre un nano, che non può utilizzare gli incantesimi e non ha neanche l' abilità di un guerriero nel combattere, a sole 10000 mo.
Il metodo di combattimento è molto semplice, a seconda dell' eroe che si impersona si ha un numero da raggiungere con il tiro di due dadi da sei (tipo Tiro Salvezza per intenderci), naturalmente un mostro più e potente più sarà alto il punteggio da ottenere. I mostri per contro hanno una tabella fissa, ciò significa che sia un misero Coboldo sia un Gigante delle Tempeste, possono uccidere o ferire con la stessa probabilità.
Esiste un punto di partenza comune per tutti i personaggi, starà ai giocatori decidere se muoversi e agire in gruppo o in solitario, collaborare tra loro o sfidarsi a vicenda.
Esiste anche la possibilità di tendere imboscate per impadronirsi dei tesori altrui, ma questo forse è un discorso da Kender.

COMMENTO

Certamente è un gioco piacevole, sullo stile del ben più famoso Dungeon Quest, anche se i livelli grafici del Games WorkShop qui non vengono nemmeno sfiorati. Bisogna tenere conto che è un prodotto della TSR, e chi non la conosce? ma se il vostro scopo è quello di passare delle ore impegnandovi a risolvere intricatissimi enigmi e situazioni pericolose oltre l' immaginabile vi conviene cercare altro, se invece volete far capire a vostra madre che giocando a Dungeons&Dragons™ non entrate a far parte di qualche setta demoniaca o celebrate messe nere, e che se avete lasciato la vostra ragazza non è certo perché un vostro amico Mago vi ha lanciato l' incantesimo dello Charme, fatele provare questo gioco, state sicuri che si divertirà.

PLAY GAME SHOP
Via Carlo Alberto,39/A - 10123 TORINO - Tel.011/517740
SPEDIZIONI DELLE ULTIMISSIME NOVITÀ IN TUTTA ITALIA PER
AMIGA - C64 - ATARI ST - MS DOS
SPECTRUM - MSX - NINTENDO
ATARI 2600
TUTTI I PRODOTTI
COMMODORE POINT - ATARI STORE
DISPONIBILITÀ DI
PROGRAMMI GESTIONALI, GRAFICA PITTORICA, CAD, WORD PROCESSOR PER AMIGA 500 E AMIGA 2000
SUPER OFFERTA
MODEM PER C64 A L. 39.000
MOUSE PER C64 A L. 39.000
SPLITTER PER RGB AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il cielo in una scatola

I 'board game' ispirati a soggetti di combattimento aereo sono pochi... vediamone insieme un paio i cui nomi suoneranno certamente familiari ai 'piloti da tavolo'...

BLUE MAX

Stratelibri

Se avete mai sognato di ripetere le prime evoluzioni della gloriosa cavalleria dell'aria, o avere la possibilità di misurarvi con il grande Barone Rosso per dimostrare che l'asso tedesco avrebbe avuto un serio avversario, se solo avesse aspettato settant'anni, questo è il gioco che fa per voi e che vi porterà a pilotare ed abbattere gli aerei che solcavano i cieli francesi negli ultimi anni della Grande Guerra (1916-18).

Quindi procuratevi un caschetto di cuoio, una sciarpa di seta bianca e preparatevi a rivivere tutto ciò che dovevano affrontare i primi militari che venivano armati, oltre che della mitragliatrice, solo di ali ed elica.

Naturalmente tutti i grandi aviatori e i loro mezzi sono riproducibili, e si può scegliere se impersonare il nostro Francesco Baracca (34 vittorie), combattendo contro gli Aviatak Austro-ungarici, o il grande Kazakov (alzi la mano chi era a conoscenza dell'esistenza di un asso russo!), spaziando su tutti i fronti impegnati nel conflitto.

Ma ormai il primo colpo d'elica è già stato dato, e voi, con il vento che vi soffia addosso l'aria insana delle trincee, dovrete dimostrare nei cieli il vostro valore.

CONTENUTO

Aprendo la confezione vi troverete davanti, oltre alle istruzioni (completamente in italiano), una grande mappa esagonata azzurra, raffigurante pensate un po', il cielo, dodici schede di movimento, con le varie differenze di mobilita dei velivoli, e le schede-aereo che servono a registrare i vari danni subiti durante il combattimento.

Ma la cosa che più colpisce sono le pedine che raffigurano i mezzi da combattimento. Sono difatti delle perfette riproduzioni, viste dall'alto, di biplani, caccia e ricognitori, insomma tutto quello che avreste dovuto avere per riprodurre i combattimenti aerei della prima guerra mondiale e non avete mai osato chiedere. Sul retro di queste pedine vi sono indicazioni sul pilota che lo ha effettivamente pilotato (Kazakov ricordate?), e la squadriglia di appartenenza.

Oltre a questi sessanta coloratissimi aereoplani, vi rimangono una quarantina di segnalini di danno rossi e blu, da utilizzarsi durante le fasi più infuocate del combattimento. Il dado da utilizzare non è compreso e nelle regole si suggerisce di procurarselo prima di iniziare il gioco (però che acutezza!).

REGOLE

Le regole di gioco, che si presentano come un fascicoletto di dieci pagine, possono sembrare semplicistiche, ma dopo una prima lettura si intravede già che nella loro semplicità rendono molto chiari i problemi e le tattiche dell'aviazione di quel periodo.

Il movimento è simultaneo, e ciò riempie il gioco di realismo, in più, tutte le manovre sono registrate nella scheda-aereo, che contiene anche le informazioni sul proprio mezzo, dal carburante rimasto alla stabilità delle ali e della fusoliera.

Le manovre possibili (ce ne sono alcune acrobatiche!) sono differenti a seconda dell'aereo pilotato, e cioè dalla sua capacità di manovrabilità e resistenza delle strutture. Per questo ogni aeroplano ha una scheda personale, che indica mediante un codice alfanumerico le possibilità di virata e il consumo di carburante.

Ma dove gli ideatori hanno raggiunto il massimo del realismo è nel movimento durante la tallonatura, in pratica quando un nemico si mette in coda per mitragliare con tutta calma. Togliersi da questa situazione, come in realtà accadeva, non era certo la cosa più semplice da farsi, e anche in BLUE MAX serve una certa dose di abilità e di coraggio per fuggire al fuoco avversario.

Nel combattimento viene considerato ogni singolo caso, ad esempio la lunghezza della raffica rende i colpi più numerosi, ma molto più imprecisi, e una serie di colpi critici può far sì che il vostro aereo si trovi nel bel mezzo della battaglia con il motore in fiamme o il timone inutilizzabile.

A tutto questo va aggiunto la possi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bilità del"gioco torneo", che con il crescere dell'esperienza conseguita può fare di voi un vero Asso, e vi permette anche di impersonare un semplice mitragliere di coda con meno responsabilità ma con molti più rischi.

Ed ora a voi giovani cadetti, non resta altro che avvistare la prima formazione nemica per entrare nell'epopea dei primi cavalieri del cielo.

RICHTOFFEN'S WAR

Avalon Hill

E sì, miei baldi seguaci del Barone Rosso, vi vogliamo proprio viziare. Ecco infatti un'altra simulazione di combattimenti aerei della prima Guerra Mondiale, ma questa volta dovrete essere pronti a tutto. Infatti non dovrete combattere solo con i vostri pari negli azzurri cieli, ma scendere fino alle fangose trincee a mitragliare i fanti nemici, distruggere difese antiaeree, evitare i loro colpi, prendere fotografie utili alla vostra artiglieria.

Forse in questo modo viene un po' offuscata l'immagine limpida dei primi aviatori, ma l'accuratezza di questo classico dell'Avalon Hill, vi farà preoccupare più di salvare la vostra pelle che non il seguire le gesta degli eroi da romanzo d'"Appendice".

CONTENUTO

Eccoci davanti ad una delle più belle mappe ideate per un combattimento aereo, non i soliti esagoni azzurri, ma una riproduzione accurata e perfettamente in scala di alcuni chilometri di un qualsiasi fronte della Grande Guerra. Con trincee, tratti ferroviari, strade di comunicazione e chi più né ha più né metta.

Il fascino della confezione, però, non si ferma qui, all'interno vi troverete,oltre alle indispensabili schede per raccogliere i danni subiti dai vari apparecchi, un centinaio di pedine con circa cento riproduzioni di aerei che combatterono nel periodo, pezzi di artiglieria antiaerea, palloni frenanti (del tipo Zeppelin), ed alcuni scenari pronti da giocare per inserirvi immediatamente nella meccanica del gioco.

REGOLE

Nello stile della Avalon Hill le regole si dividono in una serie di blocchi, che partendo dal gioco basico, arrivano alla complicata campagna, accompagnando per mano, passo passo, il neoaviatore. Così l'acquisizione del metodo di gioco diventa facile, e dopo la lettura di una decina di pagine si è già pronti a combattere i primi scenari.

Gli scenari sono forse il punto più importante dell'intero set, e permettono di riprodurre situazioni storiche senza doversi inventare nulla. Inoltre, questi ultimi, coprono un arco di possibilità tale da poter ricreare effettivamente ogni possibile azione bellica e problematica della guerra aerea di quel tempo.

Molto dettagliate sono le regolamentazioni per la quota, con varie possibilità di picchiata e cabrata a seconda del vario apparecchio, che a volte si rivelano fondamentali soprattutto quando il il motore comincia a fare i capricci a causa del fuoco avversario, e si impone un'onorevole fuga a bassa quota.

Bellissime sono le nozioni storiche, che si fondono con le regole e impongono di rispettare il codice cavalleresco del cielo, come veniva considerato dai piloti, che spesso ritenevano di essere più in un torneo medievale che in guerra. Quindi non è possibile inseguire un nemico quando già il suo aereo è in serie difficoltà per il fuoco subito, o mitragliarlo mentre cade, a meno che non siate Malvagio-Caotico.

Esiste sempre però, la possibilità di colpire il pilota o far incendiare l'aeroplano se le mitragliatrici vengono azionate con freddezza e sapienza, grazie anche alla solita tabella dei colpi critici.

Se dopo tutto questo aggiungiamo anche la possibilità di creare una propria squadriglia ("Jasta" per i crucchi), e guidarla nelle varie missioni per tutta la durata del conflitto mondiale, con vari problemi strategici oltre che tattici, si può proprio affermare che a volte giocando si possono sentire i colpi fischiarvi attorno.

CONCLUSIONI

Nell'insieme sono due ottimi giochi (oltre che gli unici, che io conosca) sui combattimenti aerei del primo conflitto mondiale. Ma se a BLUE MAX dobbiamo riconoscere una più fedele riproduzione della tattica e del realismo e il movimento simultaneo è il suo punto di forza, in RICHTOFEN'S WAR tutto, e dico tutto, è considerato. E se la possibilità di far carriera in un qualsiasi esercito del tempo non vi affascina, se tutte le missioni possibili non vi attraggono, ed infine la possibilità di giocarlo in solitario non vi ha ancora scaldato il sangue, vuol dire che il Barone Rosso può tranquillizzarsi tra le pagine dei libri di storia, non sarete certo voi a soffiargli il titolo di Asso degli Assi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A PESCI IN FACCIA

Di Stefano Gallarini

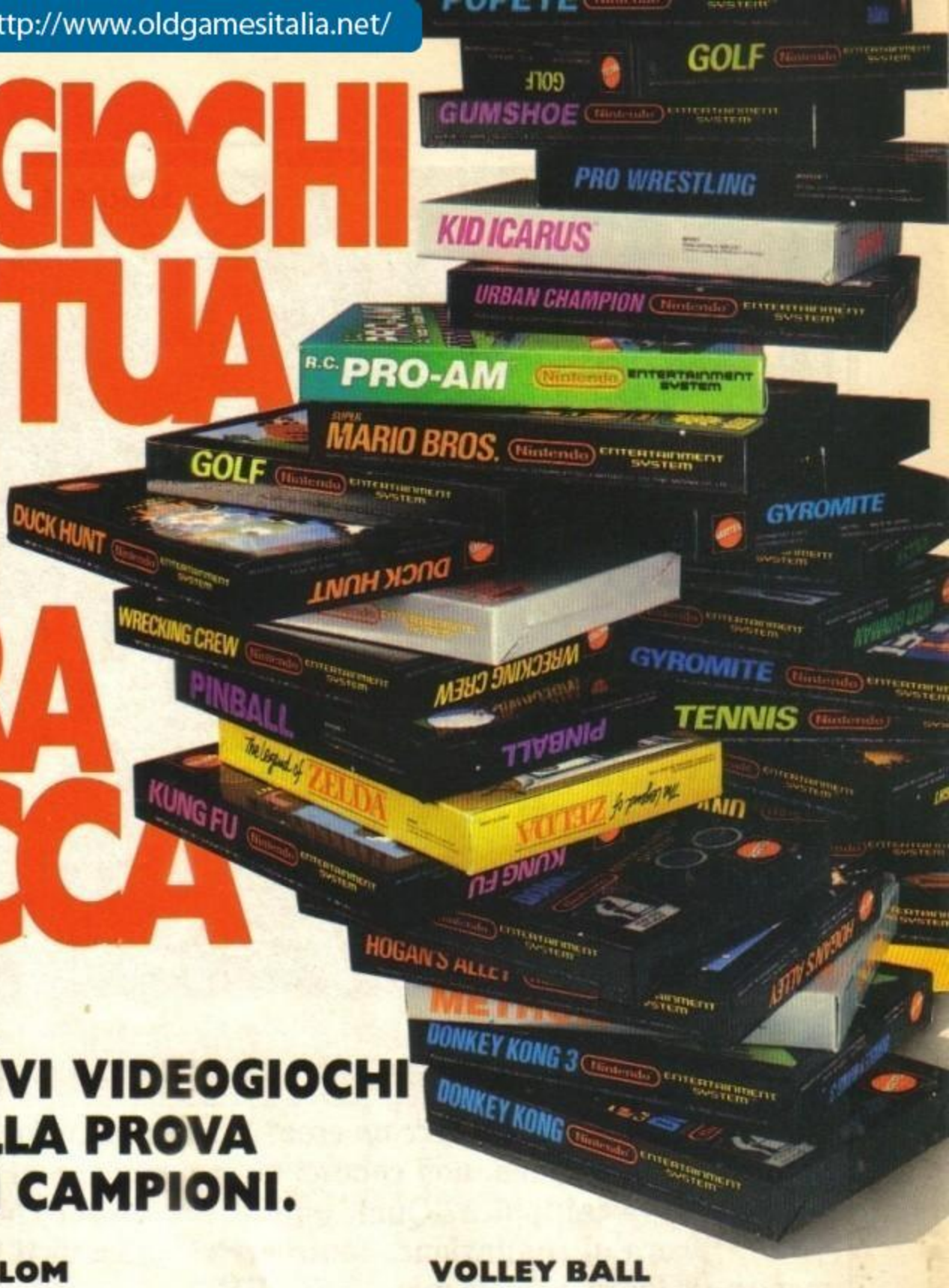
In giro per i negozi di Milano che vendono hardware abbiamo tutti constatato che i clienti vengono a volte trattati male, qualunque conoscenza abbiano dell'informatica. Perché?

Negli ultimi anni i negozi che vendono hardware e software hanno proliferato come funghi. Un po' come è successo nel mondo delle videocassette.
Sta di fatto però che oggi ancora chi si intende di computer crede di appartenere a una setta composta da pochi eletti che detengono il sapere supremo e che non si abbassano a dialogare con i poveri mortali, che, comunque, sono disposti a spendere delle cifre per il loro piccolo gioiello elettronico di cui, magari, non ci capiscono granché, ma che comunque tengono in gran considerazione.
E' successo così che alcuni negozianti trattano con vero disprezzo i propri clienti. Non ti rispondono, sono evasivi, non ti danno una mano quando hai un problema e pretendono che tu sappia tutto. E' un po' come entrare in un negozio di dischi gestito da uno che sa tutto. Fai sempre la figura dello scemo, anzi, ti fa fare sempre la figura dello scemo.
Quando entrate in un negozio di hardware e software i casi sono tre:
Uno. Vi può andare bene, sono gentili con voi e vi danno retta.
Due. Vi guardano pensando ad altro, vi servono pensando ad altro e vi trattano male.
Tre. Sanno meno di voi e non si capisce perché siete voi a fare comunque la figura dell'imbecille.
Non che io sappia tutto sui computer, figuriamoci, ma la differenza fra un disco copiato e un originale la so a memoria. Perché allora alcuni continuano a sostenere l'originalità del dischetto blu con l'etichetta scritta con la stampante? Fate attenzione anche voi, e insistete sempre per avere il vero originale.
Oggi sono molto di più le persone che conoscono l'informatica, che leggono riviste del settore, che si informano, eppure alcuni negozianti continuano a sostenere la loro sprezzante posizione. Già da quando entri. O fai subito la figura di quello che ne sa tantissimo (ma in questo caso fanno finta di compatirti) oppure vieni trattato come il primo cretino del giorno.
Se poi desideri acquistare un computer per la prima volta è finita. Come? Non sa cosa comprare? Ma, guardi in giro e scelga. Come se un computer si debba scegliere dal punto di vista estetico.
Scusi ma l'Hard Disk? Chiede il signore che sta acquistando un Amiga.
Ah, quello cosa un milione solo lui.
E qui finisce la frase, e ancora adesso il signore si sta chiedendo a cosa serve l'Hard Disk e perché mai debba costare così tanto.
E' successo prima di Natale. Una signora entra in un negozio di hardware dove il figlio acquistato la stampante a colori. Devo precisare che in quel negozio, di stampanti di quella marca, a colori, ne hanno solo un modello. Anzi, quella marca fa solo quel modello a colori.
Bene, dicevo, la signora entra ad acquistare un nastro solo nero e chiede al negoziante il nastro, specificando di volerlo solo nero anche se va su di una XY a colori.
La risposta è stata: ma lei, o mi dice il modello della XY o non so proprio che darle.
La signora è sconcertata, il figlio le avevo assicurato che al negozio non si sarebbero potuti sbagliare.
"Ma mio figlio ha acquistato la stampante da lei!".
"Niente", o mi dice il modello o niente.
La signora a quel punto decide: chiamo mio figlio e glielo chiedo.
"Posso fare una telefonata?"
Avete risposto voi? No? Così ha fatto il caro negoziante che per risposta le ha solo voltato le spalle.
Lei esce, va nel primo bar che trova, telefona, chiede, ritorna e acquista il nastro giusto senza dire al negoziante il modello della stampante perché il figlio non se lo ricordava. Ma visto che c'era solo quello...
Ecco, mi domando perché in alcuni negozi devono sempre trattarti male. Questo è un fatto clamoroso, ve ne potrei raccontare a decine descritti dalle lettere e dalle telefonate che riceviamo. Ho visto genitori uscire felici da negozi con software pirata pronti a fare un regalo al figlio e convinti di aver preso l'originale. Ho sentito risposte date ai clienti degne neppure degli individui più ignoranti della Terra.
In Italia c'è proprio questa brutta abitudine: chi sa evita di far sapere. Succede anche nello spettacolo, nell'arte, nel lavoro. Quando hai appreso qualcosa fai in modo di conservare gelosamente il tuo segreto, e guai a chi tenta di violarne la riservatezza. E' così anche nel mondo elettronico. Chi sa si tiene per sé ogni conoscenza e tratta a pesci in faccia chi chiede e chi desidera entrare un po' nel merito. Se non altro perché è una persona intelligente.
E allora che fare? Semplice, se ne avete la possibilità, appena entrate in un negozio e non venite trattati a dovere, voltate le spalle, uscite e rivolgetevi a quei negozianti che sanno trattare i loro clienti, anche se li vedeno per la prima volta.Nessuno si merita tanta stupidità. Neppure voi che di fronte a "loro" siete una massa di ignoranti. Senza i quali, però, "loro" non potrebbero sopravvivere.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA



NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

GRADIUS

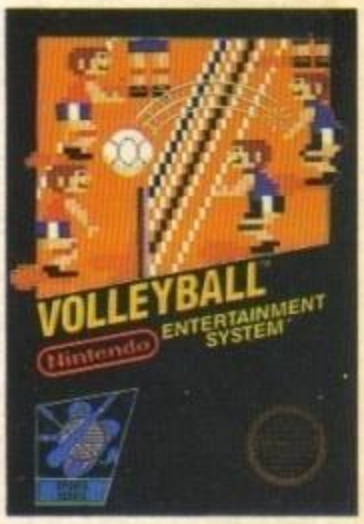
Un intero pianeta è minacciato dagli amebici guerrieri di Bacterion. Come evitare il disastro ecologico? Attaccando la loro superfortezza; per raggiungerla con il tuo prototipo di caccia aerospaziale devi rubare le capsule di potenza del nemico. Passerai attraverso sette stadi, sette mondi sempre nuovi e diversi in cui le difficoltà saranno sempre maggiori. E se riuscirai ad arrivare al centro dell'impero di Bacterion potrai forse salvare il pianeta Gradius.

SLALOM

C'è forte tensione negli attimi che precedono la partenza. La concentrazione è al massimo. Via! Gli sci volano sulla neve, hai già superato le prime porte. Ma attento! Non sarà una discesa facile. Disseminati qua e là, ostacoli a non finire, sempre piú impegnativi. Ti abbiamo preparato 24 piste, tutte diverse, tutte entusiasmanti.
Tra un'acrobazia e l'altra, dai un'occhiata al tempo.
Per vincere devi tagliare il traguardo battendo i 24 tempi record.

VOLLEY BALL

Sai giocare a pallavolo? Speriamo di sí. E speriamo anche che tu sia veramente bravo, perché a questo torneo partecipano le 7 migliori squadre del mondo. Gareggia con un amico o contro il computer. Sei tu il capitano della squadra: da te dipende il risultato dell'incontro. Dopo la battuta d'inizio, colpisci la palla come vuoi. Schiaccia! Tuffati! Salta! Devi lottare su ogni punto. Tecnica e determinazione sono indispensabili.
Buona fortuna!



MATTEL

Nintendo®

OLTRE IL VIDEOGIOCO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA'S HERO'S QUEST

The Games machine

STAR PLAYER

E così vorresti essere un eroe? No, amico, proprio non ci siamo. Non sai maneggiare una spada, non conosci mezza magia, non sai scassinare le porte, ma dati all'ippica! Ippica? Quale ippica? Si suppone che in quell'epoca non si parlasse ancora di equitazione. Tanto per ricanalizzarti le idee: o diventi un guerriero, un mago o un ladro, o, bello mio, TI SPARI!

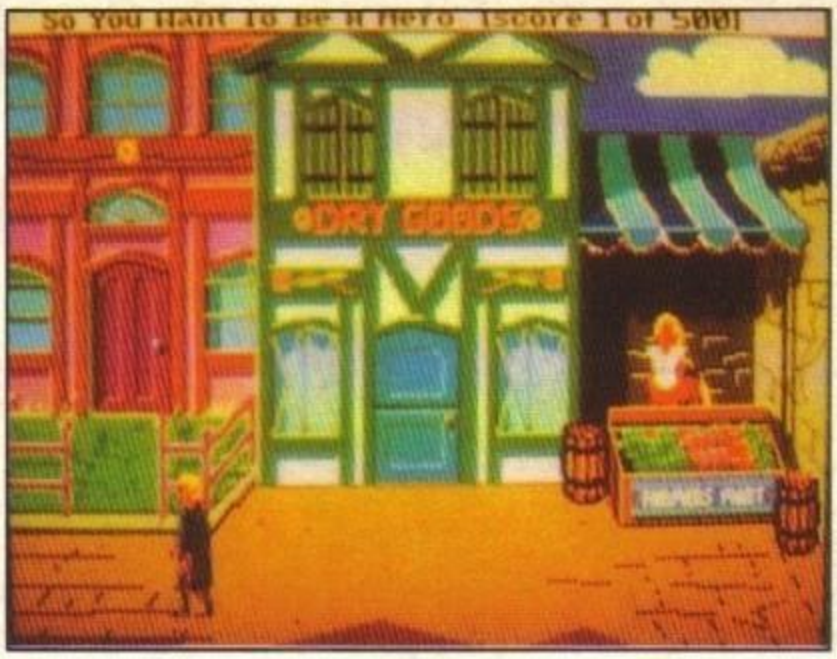
Bene, bene, bene. A quanto pare le nostre strade si incontrano nuovamente.
Vieni avanti, fatti vedere. Aaaah, niente male quell'armatura. Vedo che hai deciso di diventare un guerriero. Non posso che approvare la tua scelta: è un'arte nobile e antica come il mondo. Ma, tu sai, per essere un guerriero non basta portare una spada o un'armatura. Questa è una professione che si deve sentire con il cuore, perché richiede lunghi sacrifici e un continuo culto del proprio corpo. Né questo ti basterà, perché il bosco qui accanto è tappezzato dalle ossa di energumeni che puntarono tutto sulla loro forza bruta.
Sissignore, qui serve soprattutto il cervello! Vedi, amico, io non sto cercando di scoraggiarti. E' solo che la tua vita non sarà facile, proprio per niente. Hai scelto di essere un guerriero: bene; vuol dire che tutto ciò a cui ti troverai dinanzi dovrà essere affrontato seguendo la particolare ottica dei guerrieri. Scettico? E perché? Sai bene che un mago la penserebbe diversamente da un guerriero, e un ladro pure. Sono mestieri nobili e antichi, ma sono anche estranei tra loro.
Ma torniamo a te: c'è solo un motivo per cui sei qua, giusto? Tu vuoi essere

nominato Eroe di Spielburg. Bene, sappi che questa nomina te la dovrai sudare. Osserva qui attorno: non vedi forse fronzute chiome dovunque l'occhio si posi? Non ti ho forse già detto che sotto esse si nascondono mille insidie? E vuoi ancora andarci incontro? Ma vai, figliolo, in fondo è il tuo funerale, non il mio. E adesso sparisci, mi hai seccato abbastanza! (Sipario) (Scena seconda) Quqlan sbattè la porta con violenza e si allontanò dall'ufficio del conestabile. Che gradasso! Come si era permesso di parlarmi in cotal modo? Solo perché sono un novizio, questa è la verità. Bene, gli farò vedere io chi è la scartina. Assorto in queste profonde meditazioni, il nostro eroe arrivò quasi senza accorgersene alla Gilda degli avventurieri. La notizia dell'arrivo gliela diede il suo naso, ammaccatosi contro la porta, e dopo qualche bestemmia il nostro aprì la colpevole e si accinse ad entrare con lunghe falcate. Silenzio totale dappertutto, interrotto solo da un fievole russare. La sorgente di disturbi sonori era comodamente adagiata su una sedia a dondolo tra le braccia di Morfeo. Reprimendo un moto di stizza Quqlan si avvicinò al tabellone dove facevano bel-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

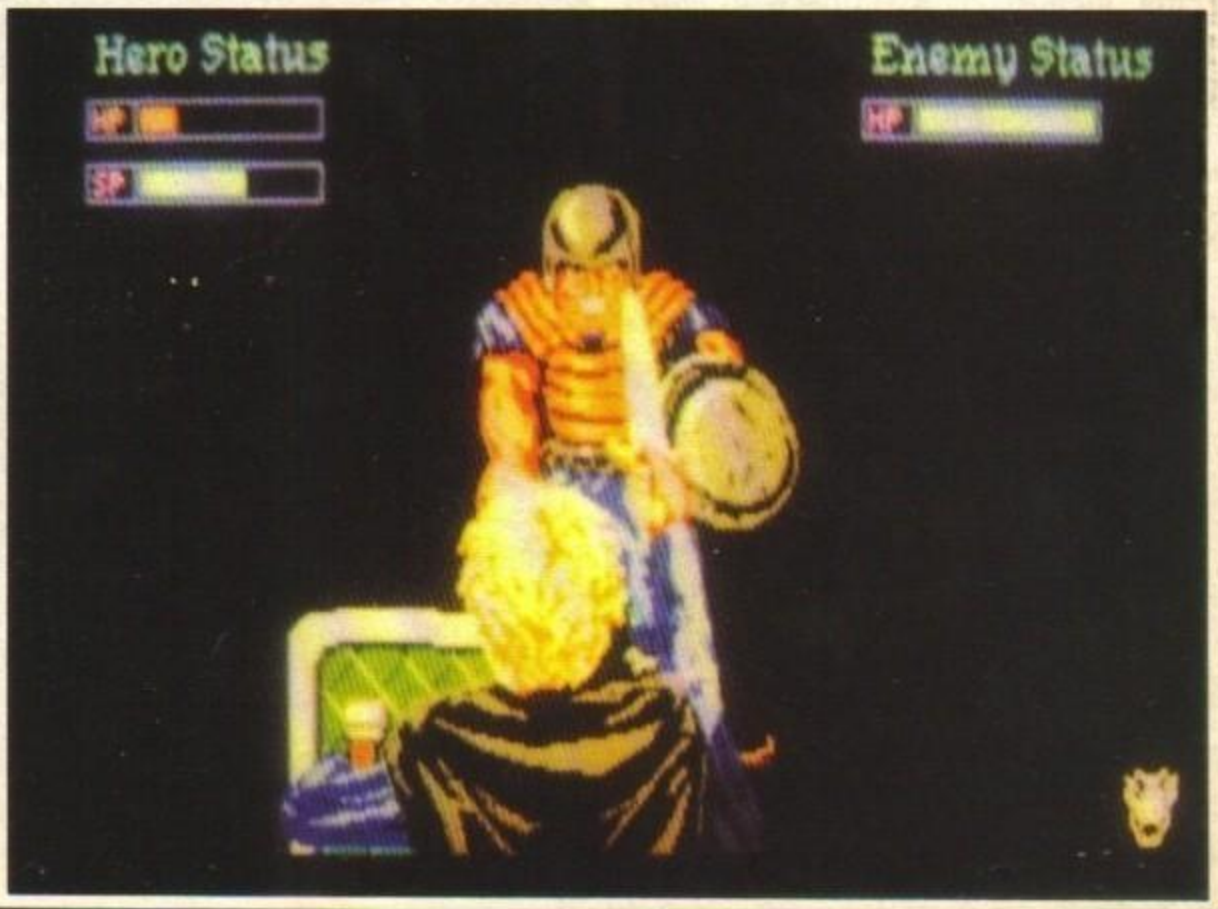
la mostra di sé un certo numero di gride. C'era chi chiedeva servigi, chi delinquenti, e chi oggetti smarriti. E che sono io, un trovarobe? — si disse. Il suo sguardo venne calamitato dalle cifre: 50, 20, 60...
Eccolo, 100 monetoni saranno un buon inizio! Si guardò rapidamente intorno e con agil gesto strappò via quell'ultima grida. Un'altra rapido sguardo circolare, e poi uscì in strada. Sapeva dove andare. (Sipario) (Scena terza) La lama balenava ad ogni fendente, ma ogni volta mordeva l'aria. Prendi quest... Acc.. Tie... Crep... %&$ú* (CENSURA) AHIAAA! Mi hai preso, (Omissis) di un... Adesso ti insegno io! La lama brillò ancora, e stavolta sulla punta recava tracce di icore verdastro. YEEAAAH! Ti ho preso! Piglia! Assaggia! Pesa! Porta a casa! SPONF! (Rumore di Quqlan che inciampa e cade a terra) ZAC! (Fendente a tradimento di Quqlan) BONK! (Mostro che cade a terra e ci resta per sempre) Buon, buon, buon! Sei morto, sei MORTO! Frush, frush! (Rumore di Quqlan che fruga il cadavere e non ci trova nulla) Maledetto, e così non hai niente con te, eh? Ma non c'è proprio giustizia in questo %&$ú* (CENSURA) mondoooo? (Sipario) (Voce fuori campo) Amici lettori, avete appena assistito al rito di iniziazione di un avventuriero. Oh, non è detto che vada sempre così, ma molti avventurieri hanno la deplorevole tendenza a comportarsi più o meno in questo modo.
Certo, certo, voi siete diversi. Sicuro, non fareste mai errori simili. Come no, siete invincibili. E allora GIOCATE! (Sipario)
(Scena quarta, ovvero dove il recensore inizia a dire meno boiate) Inizia la narrazione: Tanto tempo fa c'era un tale che aveva voglia di ramazzar quattrini e magari di diventare famoso. Colui capitò per caso nel villaggio di Spielburg dove apprese che in quella regione gli avventurieri potevano avere molte opportunità e anche il titolo di Eroe scritto a caratteri cubitali su un costoso francobollo di pergamena. Detto tipo decise che gli sarebbe alquanto aggradato un cotal destino e decise di iscriversi nell'ordine dei *** (qui i Baldaccini Bros sono misteriosi), che allora offriva molte prospettive. Ecco, lettori miei, siam finalmente giunti a un bivio, anzi, a un trivio, perché le classi tra cui scegliere son tre. Ciò implica che il gioco può essere visto in tre differenti modi a seconda del personaggio con cui giocate. Non fraintendetemi: non ci sono tre diversi scenari per le diverse classi, bensì un singolo scenario molto articolato che si presta a tre interpretazioni. Vi sarà forse scappato l'occhio sul nobil nome del-



l'autore, la Sierra. Queste sei lettere invero vi diran molto su quel che vi dovete aspettare, in altri termini HQ non devia dal classico e collaudato stile Sierra. Una cosa che lascia di stucco è il numero dei dischetti nella confezione: 10 da 3,25" e 4 da 3,5". Già questo dato dice molto circa le dimensioni del gioco, ma cerchiamo di dare una panoramica ravvicinata. HQ è un'avventura vissuta come un gioco di ruolo.
Cioè, vagabondate e agite come in qualunque avventura Sierra, ma vi potete creare il personaggio, gestirlo, e farlo progredire. Gli obiettivi di gioco diventano quindi due, uno a livello di microgioco e uno a livello di macrogioco. Detto in breve , dovreste diventare eroi tramite una serie di "atti di valore" di qualsivoglia natura. Il modo in cui compirete questi atti di valore viene scelto indirettamente dal personaggio che usate, e direttamente dalle vostre azioni (come dire che decidete tutto voi).
E' qui che si delineano le affinità con il filone dei giochi di ruolo, perché proprio essi sono legati a questo sistema contemporaneo di sviluppo personaggio e soluzione problemi, senza contare che in essi è molto marcata l'attenzione ai microproblemi piuttosto che all'obiettivo di gioco in sé. HQ aggiunge a quei giochi la dimensione interattiva (spesso poco marcata) mantenendone tutti gli ingredienti che li hanno portati al successo, cioè la storia e l'azione di cappa e spada, o se preferite, dei "torrioni e dragoni".
Non c'è molto da dire sul gioco vero e proprio, perché è più da scoprire che altro. Tutto quello che si potrebbe eccepire sarebbe puro e semplice commento, cioè: "HQ è un gioco di grande ampiezza basato su un'idea niente male e su uno schema di gioco collaudato e apprezzato. Chi cerca la profondità di un'avventura la troverà senz'altro, e parimenti chi cerca il sapore della cappa e spada non verrà deluso. Inoltre il programma tiene in memoria quello che può riducendo sensibilmente gli accessi al disco".
E, guarda caso, è esattamente quello che penso.

PC

Globale 91%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

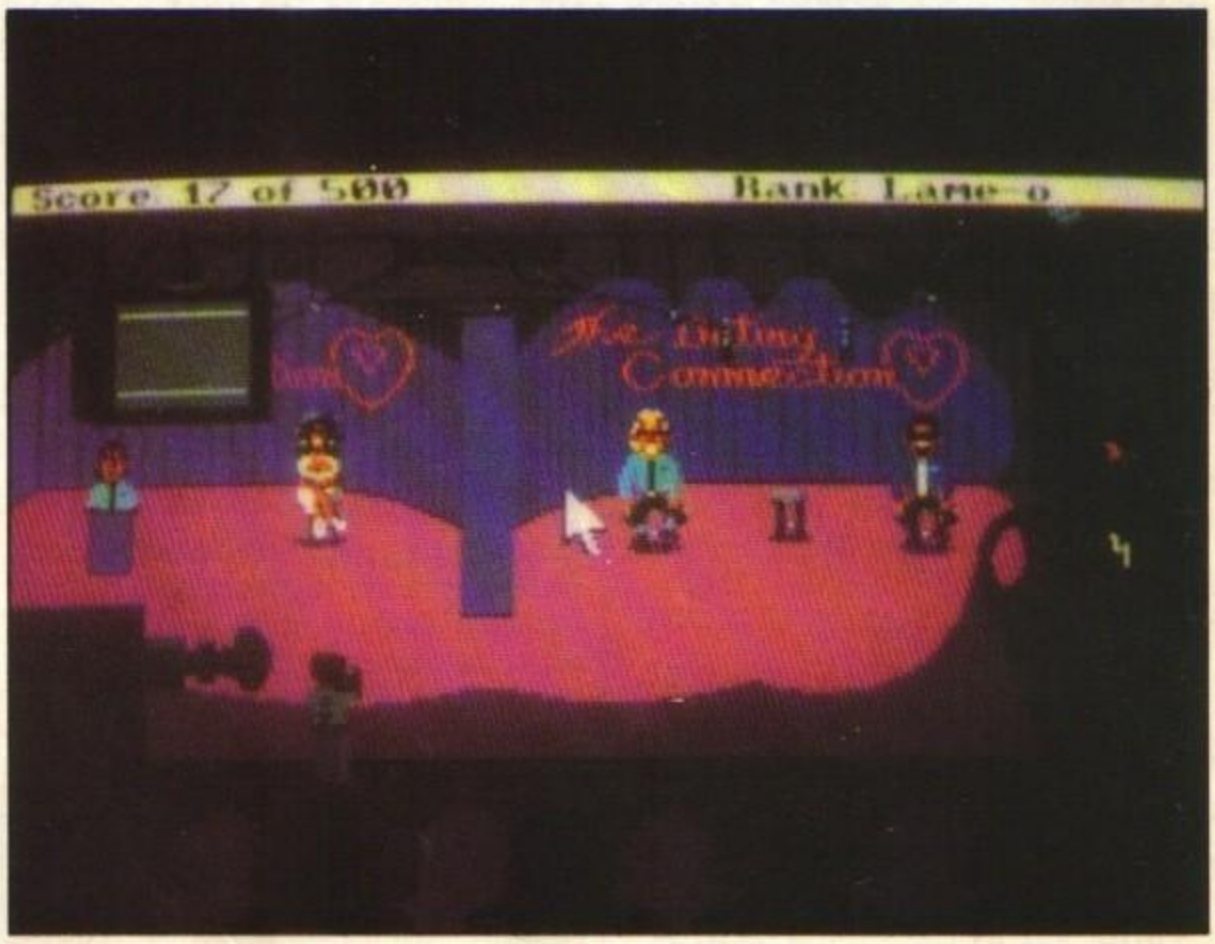
http://www.oldgamesitalia.net/

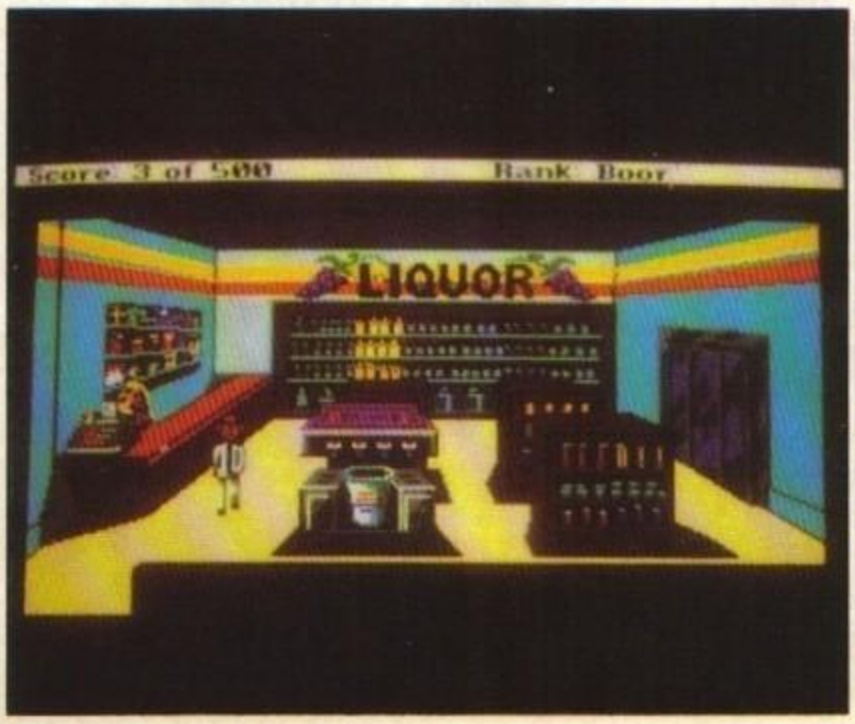
SIERRA'S LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE (IN SEVERAL WRONG PLACES)

Ritorna il mitico Larry, stavolta in versione Amiga, e subito è un fuggi-fuggi della popolazione femminile della sua città': il povero Larry non è proprio capace di procacciarsi simpatie nell'ambiente del sesso "debole" e tanto meno di scrollarsi di dosso l'impaccio che caratterizza ogni suo incontro amoroso; che cosa potrà cambiare il corso del suo destino? Un biglietto della lotteria forse?

Larry vive con la mamma da più o meno trentott'anni, cioè da quando è nato. Gli piace dormire, vedere cartoni animati, sogna di diventare una rock-star e non per niente ascolta il suo stereo a tutto volume per ventiquattr'ore al giorno. Dulcis in fundo, adora le donne ma non ha ancora idea di come fare per fidanzarsi: ogni suo approccio con il pubblico femminile si è rivelato un insuccesso. La mamma di Larry non riesce più a tollerare una situazione simile: l'ha visto nascere e crescere ma ha il sospetto che il suo sviluppo sia stato quasi esclusivamente fisico e per provare a se stessa il contrario un bel giorno lo sbatte fuori di casa, a fargli sperimentare le cose del mondo. Niente più consigli della mamma, niente più tempo perso a dormire. Larry ora se la deve cavare da solo e una cittadina movimentata come la sua potrà offrirgli varie opportunità di esperienza: lavorativa magari, "sociale" assolutamente.

Il caro Larry percorrerà le vie della sua città, vicinissima a Hollywood-wow!, guidato dai tasti-freccia del vostro Amiga (funzionano anche quelli della tastierina numerica), dal joystick che ci avrete collegato, o dal mouse. Ma poiché nella vita non basta la deambulazione ma è richiesto un minimo d'interazione con ciò che ci circonda, ecco che è consentito a Larry, come a tutti i protagonisti delle avventure Sierra, di compiere specifiche azioni che coinvolgano persone o cose. Tutto questo, inutile ricordarlo, avviene grazie a una finestra di dialogo che si aprirà fulminea non appena accennerete alla digitazione di un messaggio, come le acque del Mar Rosso si ritrassero non appena Mosé si apprestò a passarle (c'entra niente, però dà l'idea). I messaggi sono in generale abbastanza semplici, con la classica composizione verbo-oggetto che però può essere arricchita di ulteriori specificazioni, magari introdotte da preposizioni classiche come "from", "in" etc. etc. Ma torniamo a Larry: per l'occasione, cioè la sua cacciata dalla casa natia, si è vestito all'ultimo grido, si è tinto i capelli e ora aspetta soltanto l'occasione buona per un abbordaggio; la cittadina in cui vive può offrirgli molte possibilità essendo dotata di un nutrito numero di segretarie, commesse di negozi di alcolici e di strumenti musicali; ma Larry scoprirà ben presto, grazie soprattutto ai continui "no" che scattano a ogni sua proposta di fidanzamento, che le conoscenze femminili saranno più utili al suo portafoglio che rispondenti alle sue (urgentissime)esigenze sentimentali. Un giorno infatti, una gentile commessa gli venderà un biglietto della lotteria mentre una sbadata segretaria di uno studio televisi-





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vo gli fornirà i numeri vincenti della lotteria stessa (d'ora in poi sarò meno specifico). E Larry scoprirà di aver vinto una crociera con una splendida bruna e nientemeno che un milioncino di dollari. Ma proprio quando tutto sembrerà girare per il verso giusto, una femmina (il destino!) lo metterà nei guai assegnandogli per sbaglio del materiale ricercatissimo dai servizi segreti sovietici. E così il nostro Larry vivrà una tranquilla crociera di paura, con spie del KGB travestite che lo pedineranno e lo controlleranno per tutto il viaggio, quello meritatamente(?) vinto al concorso. Il gioco è come potrete facilmente immaginare pieno di spirito, sottintesi, doppi sensi e soprattutto scenette che cercano di enfatizzare la condizione di sfi...ehm, di sfortunato e anche imbranato scapolone di Larry. Memorabile la sequenza in cui Larry partecipa al gioco a premi che gli assegnerà poi il milioncino; nella trasmissione, una sorta di "Gioco delle Coppie", dovrà dichiarare il suo amore alla bruna della crociera e il suo imbarazzo verrà spassosamente palesato dall'inquadratura televisiva. Tra l'altro, la confezione di Leisure Suit Larry 2 contiene un simpatico opuscolo che celebra il decennale della software-house americana riproponendo le tappe fondamentali della sua scalata ai vertici nel mondo dei videogames: ve le ricordate le mitiche realizzazioni di Frogger e Jawbreaker per il C-64? Inoltre dà una straordinaria anticipazione sulla terza puntata delle avventure del mitico Larry, in cui si potranno assumere due ruoli diversi alla maniera di Zac McKracken.

Amiga

Spassosissimo, divertentissimo, mitico Larry. Le peripezie di questo scapolone sono all'insegna di uno humour double-sense tutto da godere, che visto il soggetto del gioco, è stato ancora più accentuato rispetto ad altre già umoristiche avventure come Space Quest III. Questo è sicuramente la caratteristica più evidente del gioco ma vi assicuro che anche lo spessore non manca: gli enigmi ci sono e tengono impegnati (voglio vedere chi è riuscito a prendere la nave al primo colpo) anche se non risultano poi di una sofisticata intricatezza. Neppure le descrizioni di cose e luoghi sono complesse ma certi particolari devono essere catturati più dal vostro senso dell'umorismo che dal ragionamento, ovvero dovrete entrare nell'assurdo schema logico di Larry per poter penetrare certi segreti del gioco e potervi anche fare quattro risate.

Globale 85%

Dr. SOFT & Mr. HARD snc
THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES
& ACCESSORI

QUELLO CHE AVETE SEMPRE DESIDERATO PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER
MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE !!!

00199 Roma - Via Amatrice, 24 (Parallela V.le Libia) 8389183

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

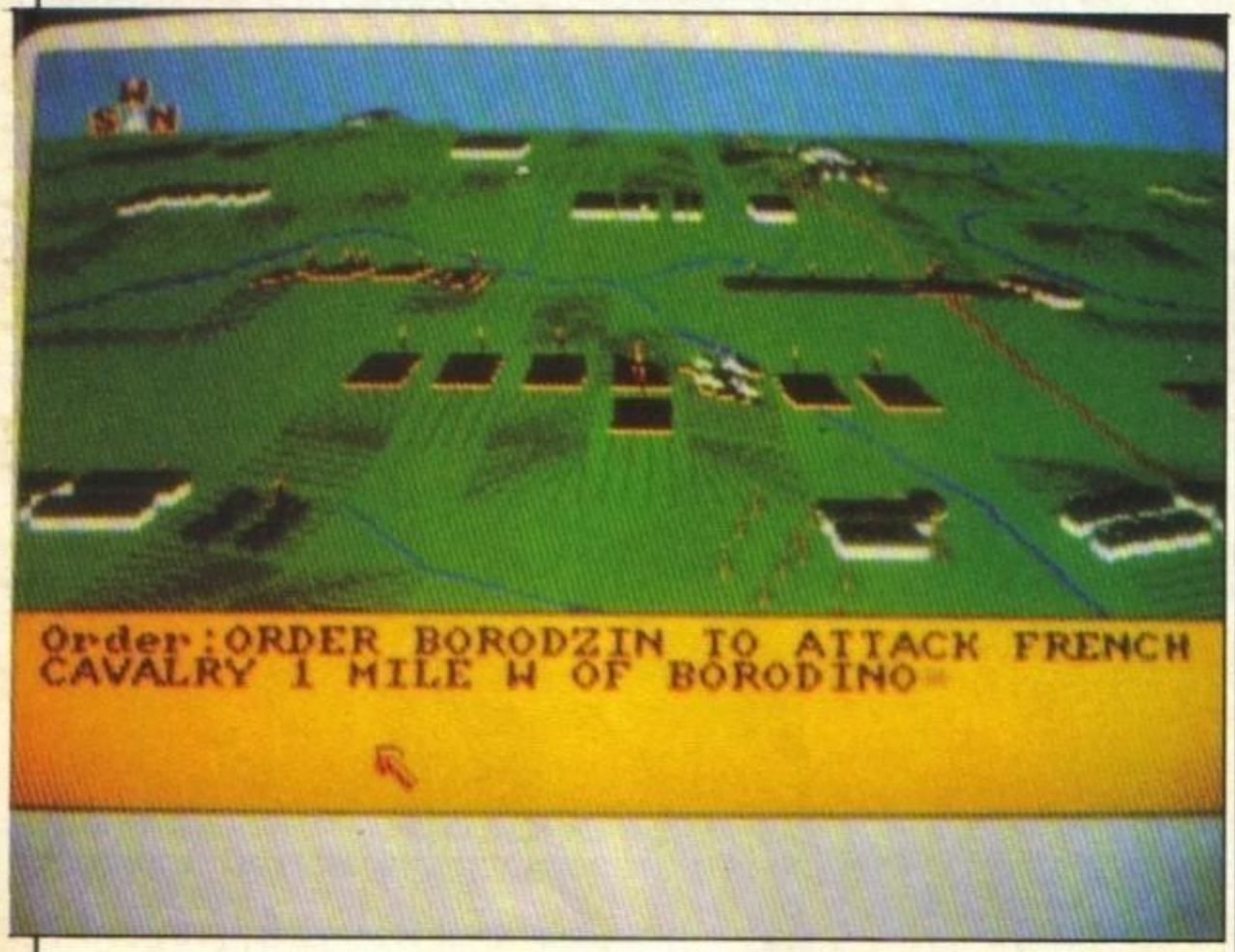
http://www.oldgamesitalia.net/

Review

ARC's

BORODINO

1812: L'Europa è ormai ai piedi del piccolo "Corso". Le aquile Imperiali hanno affondato i loro artigli in ogni angolo del vecchio continente; solo l'Inghilterra resiste allo strapotere Francese. Proprio in quest'anno Napoleone decide di fare ciò che determinerà il declino del suo Impero: invadere la Russia...



Storicamente l'invasione francese della Russia ha più di un motivo pratico, dopo le sconfitte subite nelle campagne del 1805, culminata con la battaglia di Austerlitz, e del 1807, famosa è la battaglia di Friedland, lo Zar Alessandro I era giunto al trattato di Tilsit, sempre del 1807, dovendo sottostare alle richieste francesi; queste ultime riguardavano in particolar modo il Granducato di Varsavia (cioè ciò che rimaneva della Polonia).

Ma nonostante ciò la Russia non aveva rinunciato al secolare interesse per uno sbocco a sud, cioè un porto che le permettesse di aver un controllo anche del Mediterraneo; inoltre quello che Napoleone non sopportava era che la Russia non partecipasse a quello che viene comunemente definito il "Sistema Continentale", e cioè il blocco economico che la Francia aveva imposto all'Inghilterra, in effetti il mercato Inglese era quanto mai allettante per l'economia Russa, che non era assolutamente intenzionata a perderlo per gli sciocchi capricci di un Imperatore che si era auto proclamato tale.

Analizzando i fatti fin qui esposti un vero motivo per scatenare un'ennesima guerra a dire il vero non esisteva, ma Napoleone aveva secondo il suo pensiero due possibilità per risolvere questioni di questo tipo: 1) Perdere la faccia di fronte all'Europa (della quale si sentiva ormai padrone) 2) Fare guerra alla Russia e dare una lezione a chi gli aveva mancato di rispetto.

Il piccolo "Corso" scelse la seconda.

Il 23 Giugno 1812 un un esercito di più di 500.000 uomini attraversò il Niemen iniziando quella che sarebbe poi stata ricordata come la campagna di Russia.

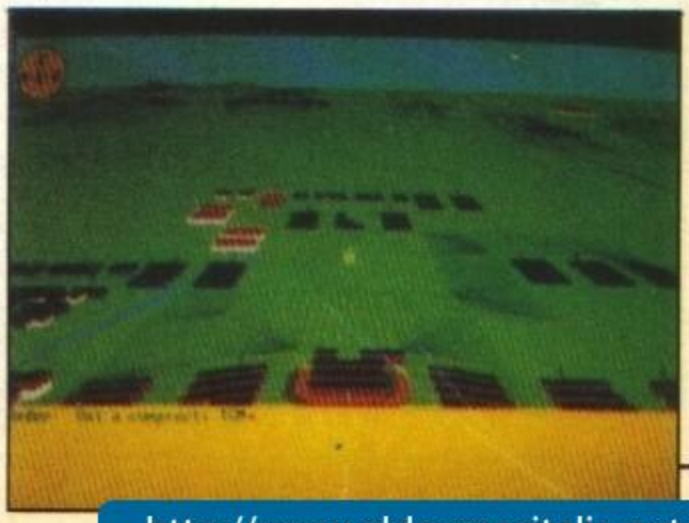
L'avanzata dell'esercito francese inizialmente trovò ben poca resistenza, e inoltre dopo varie scaramucce che vedevano il lento ma costante ritiro delle truppe russe, sembrava ormai che la via di Mosca fosse aperta. Borodino che dista 120 chilometri da Mosca fu l'ultima disperata resistenza che i russi fecero per impedire che la loro capitale venisse saccheggiata, e così il 7 Settembre gli eserciti si scontrarono, la vittoria arrise ai francesi che conquistarono Mosca, ma in realtà il vero risultato fu un tragico bagno di sangue con perdite altissime da entrambi le parti, di fatto questa fu l'ultima vittoria di rilievo di Napoleone in questa campagna, poiché dopo la presa della capitale cominciò la rovinosa ritirata della "Grande Armée".

Il gioco rispecchia esattamente lo stile di gioco che era stato utilizzato per "Waterloo" (recensito sul numero 13 di TGM), e cioè il campo di battaglia viene visto in prospettiva come se voi foste lì, al comando delle vostre truppe.

Inoltre come nel caso precedente, vi troverete a far fronte non solo al nemico ma anche con le difficoltà di gestire un grande esercito e i vari comandanti subordinati.

Gli ordini editabili sono quanto mai complessi ma anche estremamente reali, tipo: "Davout cannoneggia la cavalleria nemica a 1 miglio nord per trenta minuti", cose davvero impressionanti, in più bisogna attendersi la personalissima interpretazione degli ordini di ogni comandante subordinato, e quando un minimo errore diventa cruciale c'è da sudare freddo.

La grafica è ottimale, se si tiene conto che deve riflettere ciò che realmente si può vedere su di un campo di battaglia, le truppe hanno colori diversi che riflettono i colori delle loro uniformi, non so-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

no però quelli storici; molto curato anche il contorno morfologico del terreno, con i piccoli villaggi, le ridotte, i boschetti e le varie colline che fecero da sfondo durante quel tragico 7 Settembre 1812.

Amiga PC

Un gran bel gioco per gli amanti del wargame, soprattutto per coloro che prediligono l'aspetto tattico delle simulazioni di guerra. Quando era uscito Waterloo il concetto con cui il gioco veniva sviluppato era nuovo e originale, questa volta chiaramente no, si potrebbe parlare di clone ma di logica ogni battaglia e diversa dalle altre e cosi saranno tutti i giochi che useranno questa base per sviluppare epici scontri del passato. E' intelligente prendere in considerazione la diversa interpretazione degli ordini da parte dei vari comandanti, in fondo era ciò che accadeva nella realtà, e che accade ancora adesso, non so voi, se a me dovessero ordinare di caricare 2 reggimenti di Guardie Russe in quadrato con la mia cavalleria farei di tutto per ritardare lo scontro il più possibile! Comunque a chi piace questo genere di giochi si prepari ad ampliare la propria collezione, poiché sono in arrivo altre simulazioni sullo stesso stile che spazieranno dall'antico al periodo moderno, se volete saperne di più mi raccomando... Keep on reading TGM.

Globale 85%

DOUBLE DRAGON II

VIRGIN'S

Siamo alle solite, eh? Ecco a voi la solita tiritera del "hanno-rapito-la-nostra-ragazza-andiamo-a-fargli-il-c...-hem-scusate", questa volta in chiave "moderna": la ragazza non l'hanno rapita ma trucidata. Originale, eh?

Billy e Jimmy, i due ragazzi (!?!) della morta decidono, dopo aver visto tanto scempio, di andare a farla pagare al fetentone di turno, un noto maniaco omicida alquanto ricco che si è costruito un rifugio pieno zeppo di delinquenti vari.

Cominciano il loro viaggio dall'eliporto locale, luogo dell'assassino di Marilyn da parte dei malnati. subito vengono accolti da una vasta schiera di teppa varia che salta i convenevoli e viene subito alle mani. da qui in poi è tutto un veloce susseguirsi di manate e pedate fino al "boss" del quadro, un viscido panzone metallaro che prima del combattimento ridacchia tra sé e sé. Nel secondo quadro troviamo Billy e Jimmy in una specie di magazzino che — guarda caso — si pestano con un sacco di gente senza mai ammaccarsi. Il "panza" della situazione è una specie di Terminator obeso con tanto di occhiali neri con lampi rossi incorporati.

Liberatisi di quest'ultimo bestione B.&J. si ritrovano in una fattoria ai piedi di una montagna intenti a praticare il loro sport preferito — la rissa. tra una coltellata e una vangata si arriva presto a uno strano macchinario con dei lamoni enormi che vanno avanti e indietro che procurano un po' di disturbo ai nostri due eroi. Il nemico di fine livello è — anzi sono — due grassoni in tutto e per tutto simili a quello del primo quadro.

Nella quarta, striminzita, sezione, i due amichetti se la devono vedere con un paio di tipi "messi male" e un maniaco delle arti marziali vestito a festa per celebrare la sua promozione a "nemico-di-fine-livello". Nell'ultima sezione troviamo i due mentecatti finalmente nel covo del birboncello e eliminato quest'ultimo, ci si trova faccia a faccia con due spiriti identici a Billy e Jimmy. Dura, la vita del videogiocatore!

PC

Double Dragon II è veramente una conversione competente. Certo, in CGA i due "sprites" sono identici e causano un bel po' di confusione ma in VGA l'aspetto grafico risulta molto simile a quello del coin-op. l'unico difetto è che l'area di gioco è alquanto limitata e giocare con la tastiera è un tantino confusionario. La difficoltà è a un livello altino e quindi si dura un pochino di meno che nelle versioni precedentemente recensite, ma tutto sommato non è un cattivo affare. Provatelo...

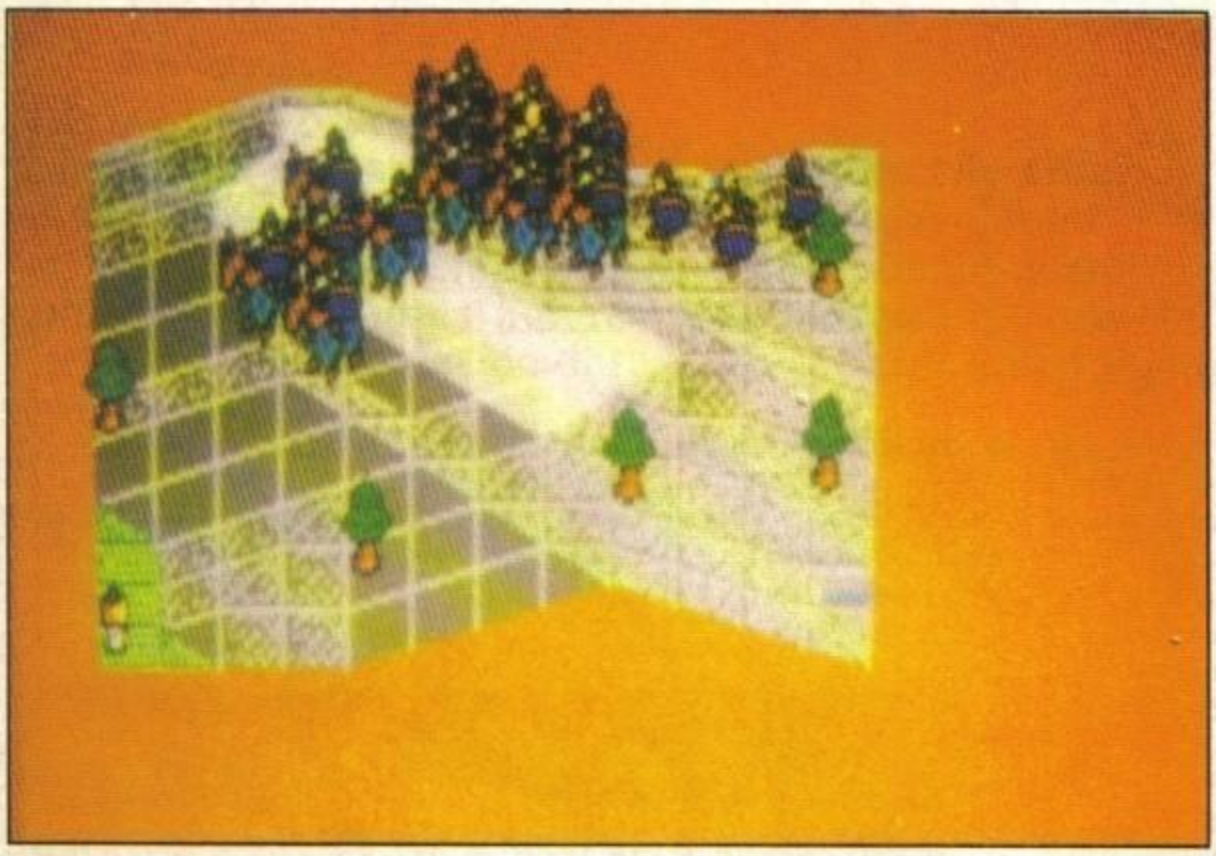
Globale 72%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARC's

PRINCE



Il vento gelido agita le bandiere spiegate, mentre terribili nubi nere, cariche di pioggia, si stagliano all'orizzonte, le truppe cantano i loro inni di guerra, e picchiando l'elsa della spada contro lo scudo creando nella valle un rumore quasi irreale. La collina di fronte comincia a popolarsi di uomini e di cavalli, il nemico è in vista, le trombe risuonano chiamando i soldati alla battaglia, solo alla fine di quella che sarà un eroica giornata saprai se sarai tu il nuovo Re.

Da troppo ormai la tua terra non ha più un re, da quando Vorgrim I è morto venti anni prima, nessuno è riuscito a reclamarne il trono, vuoi perché gli odii e gli intrighi di corte hanno fermato chiunque abbia tentato di diventare il nuovo reggente, o perché nessuno è riuscito a difendere i propri diritti di successione, ma ora la tua patria è solo divisa tra i molti principi che hanno creato nei loro feudi dei piccoli stati a sé stanti.
Tu sei uno di loro, un principe che vede la propria nazione sfaldarsi sotto i colpi dei biechi giochi di potere che sembrano essere diventati il solo scopo per tutti i cavalieri che abbiano un briciolo di ambizione.
Il ricordo della morte di tuo fratello caduto difendendo il regno da chi con la forza voleva usurparne il trono e ancora vivo in te, e il tuo sangue ribolle ancora di odio nei confronti di tutti coloro che in passato hanno cercato di raggiungere i loro sporchi scopi uccidendo e distruggendo tutto ciò che gli si parava loro davanti; hai fatto un giuramento, nessuno riuscirà a conquistare il trono senza affrontare te e il tuo esercito!
Da qualche tempo le voci che corrono per il regno di Uppsala sono preoccupanti.Il principe di un isola a sud del regno pretende di essere riconosciuto come nuovo re di Uppsala, e se i manuali di guerra non sono una favola per nani di fosso, la miglior difesa è l'attacco. Perciò dopo aver preparato il tuo esercito e invaso l'isola dell'usurpatore non ti resta che fare in modo che egli non abbia più modo di nuocere, e l'unica maniera per farlo e ucciderlo.
Sì avete capito bene, "Prince" è un wargame, ma decisamente diverso dagli altri. Chi è abituato a giocarci (intendo con i Wargame) si potrebbe aspettare le solite pedine con i valori di forza, di movimento, di attacco e di difesa etc... ma non è assolutamente così.
Inanzitutto gli eserciti vengono visualizzati come lo sarebbero in realtà visti dall'alto, e tramite un comando di avvicinamento è possibile vederli sotto foma di bandiere, o di uomini. Le truppe sono armate come un qualsiasi esercito medievale dell'europa centrale, e divise in reggimenti di cavalleria e fanteria, con tanto di comandante di compagnia, mazzieri e lancieri.
Le possibilità di ordini da dare alle unità sono molti; alla cavalleria si può ordinare di raggiungere i propri obbiettivi al trotto, al galoppo, o al passo, oltre alla possibilità di farla caricare, riordinare, ritirare o andare in esplorazione per scovare le posizioni del nemico. Stessa cosa vale per la fanteria, le possibilità sono moltissime.
Inoltre nel menu iniziale è possibile determinare il numero dei guerrieri per i due eserciti, e l'isola su cui avverà lo scontro.
L'idea originale è molto interessante, in più vedere i cadaveri dei combattenti sul terreno permette di ricostruire i punti più caldi della battaglia. Logicamente lo scopo del gioco è "sventrare" il principe avversario, e comandare indisturbati il nostro regno, devo però dire che il gioco in sé manca un po' di spessore perché la battaglia e fine a sé stessa, non è parte di un gioco di strategia più vasto, e questo è il difetto più grande di Prince, che nonostante tutto è divertente da giocare, ma si spera che alla stessa risoluzione delle battaglie venga aggiunto in seguito un programma più vasto che possa tenere chi lo gioca incollatto allo schermo per mesi (questa non è una preview ma solo una speranza).

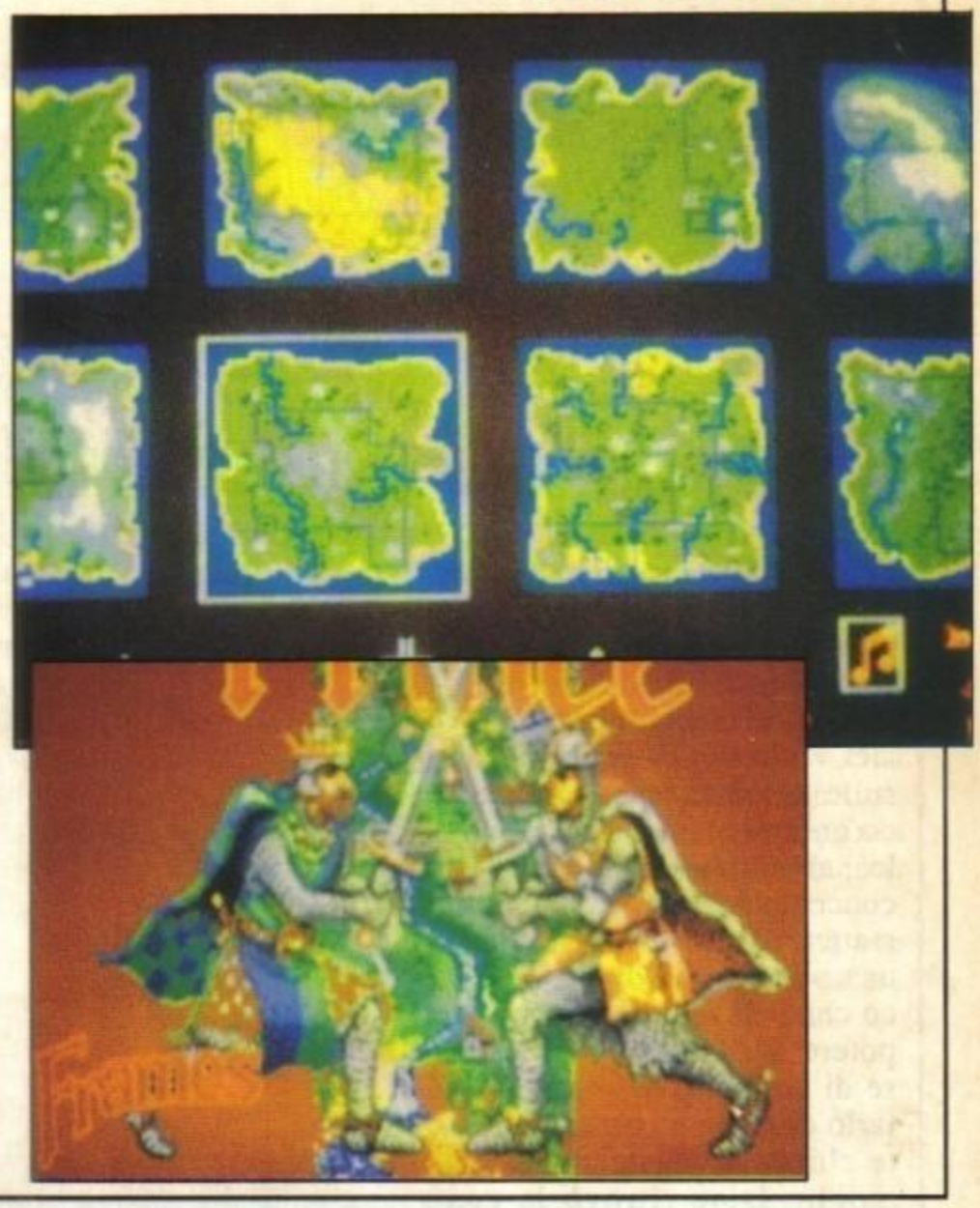
PC

L'unico mouse compatibile è quello installabile con il Dos Microsoft, altrimenti è possibile utilizzare la tastiera , come in ogni gioco per PC. Per ciò che rigurda le caratteristiche sono identiche alla versione Amiga, fatta eccezione per la musica iniziale. Un buon gioco che coinvolge, forse, oltre il dovuto.

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Amiga

E' bellissima la musica dell'introduzione, che sembra essere una regola per i giochi ARC, per il resto l'insieme è ben congeniato, e promette ore di divertimento. Forse un progetto su scala più larga con l'idea di una campagna vera e propria avrebbe sicuramente affascinato di più gli amanti del Wargame, perché il vincere una singola battaglia non è certo come vincere un intera guerra, ma il gioco è ugualmente divertente, e poi vedere i cadaveri dei soldati uccisi durante lo scontro a me non era mai capitato. Devo ammettere che la velocità delle azioni impedisce di creare una vera e propria tattica ma l'atmosfera non manca e vi assicuro che arriverete a temere per la vita del vostro Principe quando le truppe avversarie si avvicineranno troppo. Geniale la possibilità di poter giocare con un avversario con due computer collegati.

Globale 87%

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO
DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOGOTRON'S

EYE OF HORUS

"Walk like an egyptian" cinguettavano le Bangles un paio di anni fa su un motivetto volutamente vecchio stile che ha riscosso un gran successo. E ora la febbre delle stramberie egiziane ricomincia con l'ultima novità della Logotron, Eye of Horus. State a sentire...

Tantissimo tempo fa quando ancora gli uomini non erano stati creati dalla potente mano di Osiride, gli Dei vivevano liberamente e in pace sulle assolate terre egiziane, facendo quotidianamente il bagno nel Nilo, abbronzandosi quando il sole lo concedeva, bevendo cocktail esotici stancamente sdraiati all'ombra di una palma e via dicendo. Quand'ecco che il malvagio Set,invidioso del potere dell'attuale re Osiride, decise di coglierlo di sorpresa e di buttarlo dentro una cassa ermeticamente chiusa a vagare per il Nilo. Sua moglie Iside ritrovò la cassa con dentro il marito in fin di vita e insieme decisero di dare luce a un figlio. Osiride morì, Horus nacque e decise di vendicare il padre, Set le prese e morì anche lui. Fine della storia? Macché, tutto continua nel mondo degli umani e precisamente in qualcuna di quelle interminabili dinastie egiziane (non chiedetemi quale, non la so) in cui i maledetti hanno "dimenticato" di pitturare sulle pareti della piramide l'affresco riguardante la nascita di Horus e la sua vittoria contro il malvagio Set.

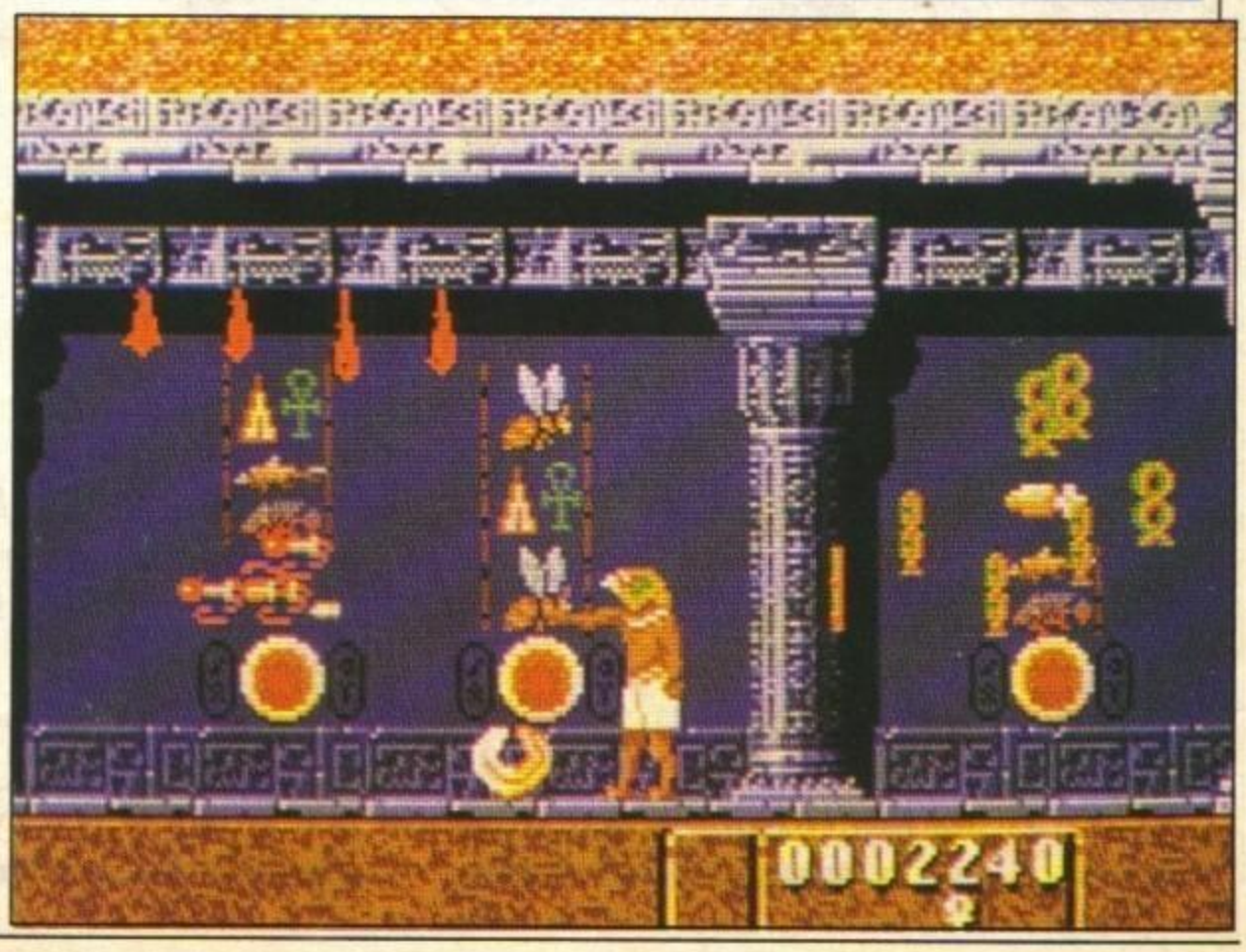
E così Iside deve animare le pareti della tomba e far sì che la storia venga rivissuta in modo che le pitture parietali rappresentino anche la lotta tra Set e Horus con tutto quello che segue (buona questa, vero?).

Fine delle cavolate, inizio dell'avventura. Voi, nei panni di Horus dovete rintracciare le sette parti del corpo di Osiride e portarle nella camera mortuaria in modo da poter affrontare il cattivo macellaio di turno (cioè Set). Horus, non a caso, è in grado di trasformarsi in falco e esplorare più velocemente le lugubri camere e in entrambe le guise può sparare papiri a velocità abbastanza elevata per fare secchi i nemici. Ma la piramide è piuttosto grande e disseminata di geroglifici animati che vogliono conciarvi per le feste natalizie egiziane o qualcosa del genere e che tendono a fregarsene dei vostri miseri colpi. Inoltre i vari livelli della piramide sono collegati da ascensori (roba da pazzi) più o meno accessibili a seconda che richiedano una certa chiave o meno. Tra gli oggetti rinvenibile nell'enorme tomba vi sono amuleti dalle varie proprietà divine che si rivelano ben presto essenziali per il compimento della missione. Che Osiride sia con voi!

PC

Eye of Horus rientra in quella cerchia di giochi di esplorazione e ricerca di oggetti che tanto piacciono a certi appassionati. Tuttavia non basta essere appassionati per apprezzare Eye of Horus perché dopo qualche minuto la noia regna sovrana e non si ha più voglia di proseguire le strambe imprese di Horus. Comunque tecnicamente è discreto, con uno scroll di qualità superiore alla media (per PC s'intende) e una grafica buona ma tutt'altro che impressionante. In definitiva, lo ripeto, rimane un gioco frustrante in cui dovete vagare quasi alla cieca facendovi bombardare da tutto e da tutti. Assicuratevi che il genere vi piaccia davvero.

Globale 57%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAGO'S

LANCASTER

Altezza 13000 piedi, formazione d'attacco, nostro obbiettivo visibile sud-sud-est, manovra d'avvicinamento, al resto dell'equipaggio tenersi pronti... Attenzione, attenzione, caccia nemici ore sei, stanno per attaccarci in coda! Ehi Jhonny, tirali giù tutti quei maledetti mangiacrauti...

Ebbene sì, rieccoci a volare sulle ali del nostro computer, questa volta non si tratterà di condurre il nostro veloce caccia contro quelli nemici, e nemmeno il nostro bombardiere strategico sull'odiatissima fabbrica di acqua pesante, a dire il vero non si dovrà condurre niente, perché il nostro ruolo sarà quello di mitragliere di coda in servizio su una "Fortezza Volante" (chi ha letto "Eroica" sa di cosa parlo), un ruolo forse troppo bistrattato ma in egual modo importante.

Quindi primo punto da focalizzare è che Lancaster non è un simulatore di volo, e non si può nemmeno giocare in otto (ma chi se l'è inventata questa!), semplicemente il vostro compito è quello di difendere il vostro aereo da eventuali attacchi nemici, portandolo cosi in salvo fino all'obbiettivo da distruggere.

Potete scegliere tra tre differenti personaggi (no, non è un RPG), dal vecchietto che sta ancora maledicendo Hitler per avergli fatto slittare la pensione di qualche anno, al ragazzino che non vede l'ora di suonargliele ai quei crucchi, e infine al Tom Cruise della situazione, grande esperienza e fegato da vendere. Naturalmente a seconda del personaggio le missioni saranno o un po' più facili o un po' più difficili, ma il vero livello di difficoltà lo dovrete decidere dalle numerose opzioni iniziali, in potrete determinare quanto la vostra partita sarà vicina alla realtà, e cioè se artiglieria contraerea tedesca dorme oppure no, se in Germania hanno ancora corrente per i loro riflettori, se i piloti della Luftwaffe sanno sparare o sono cecati e così via discorrendo.

Chiaramente la RAF non manderebbe i propri bombardieri in volo con un incompetente alla mitragliera, perciò è selezionabile anche il modo addestramento per abituarvi ai comandi (e quali?), e per far si che non sparati a ogni uccello migratore che passa.

Una volta deciso di voler rischiare la missione vera e propria vi troverete a condurre un simbolino raffigurante la bandiera Inglese verso l'obbiettivo, sembra facile, ma se venite intercettati passerete nel modo mitragliere di coda (quello siete) e dopo che il pilota vi avrà gratificato esclamando "Ehi, what the Hell is goin' on back there" (ragazzi che finezza) sarà il vostro turno di mostrare le unghie, infatti le vostre mani appariranno nel basso del vostro abitacolo pronte a dirigere la mitragliere e ad abbattere i caccia dalla croce uncinata.

Dopo trenta missioni vi verrà mostrato un altro schermo... così recita il libretto delle istruzioni mah...

Non è un simulatore di volo, lo abbiamo già detto, per cui credo che molti resteranno delusi perché si aspettavano di poter volare, qui si tratta solo di dover sparare. Un'altra cosa odiosa è che quando il nostro aereo atterra è disegnato in grafica vettoriale, e a quel punto gli si avvicina una macchina curata in ogni particolare ma non è più in grafica vettoriale! Potenza della televisione!

Per il resto un gioco che non chiede molto, poteva essere una grande idea, peccato.

Amiga

Certo in un primo momento può deludere, specie se ci si aspettava un altra cosa, ma in fin dei conti è un buon programma che ricrea ottimamente l'atmosfera che si veniva a creare su di un bombardiere in cui tutti erano indispensabili agli altri per la riuscita della missione. D'accordo non sarete voi a condurre l'aereo ma state tranquilli che abbattere tutti gli aerei tedeschi che vi vorranno fermare non vi darà il tempo di pensarci troppo. Inoltre le numerosissime opzioni, la possibilità di attacchi notturni, e il vedere la propria carriera proseguire missione dopo missione può dare grosse soddisfazioni. Un gioco che poteva essere sviluppato meglio, ma anche così è molto giocabile, in attesa di "Lancaster 2" vi auguro buon volo.

Globale 75%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

RAINBIRD'S

STARGLIDER II

Sistema Solice, due anni dopo. Gli Egron sono tornati con la ferma intenzione di vendicarsi dello smacco subito dal duo Katra-Jaysan delle forze di Novenia.

Il piano di attacco prevede la costruzione di una terribile stazione spaziale in grado di distruggere qualsiasi pianeta!

The Games machine

STAR PLAYER

E' tutto chiaro? Prendete il Millemnium Falcon e andate a blastare il reattore centrale della Morte Nera per sistemare gli imperiali una volta per tu... Alt! Non avete capito niente! Questo non è "Il ritorno dello Jedi", casomai quello degli Egron, ma la sostanza non cambia di molto, anche perché la stazione spaziale, una volta ultimata, verrà protetta da dei campi di forza provenienti dalle sette lune del pianeta Millway. E al posto del Falcon avrete l'Icarus, una nave senz'altro migliore come possibilità di armamento: laser di bordo, missili a ricerca automatica, bombe rimbalzanti, cuboidi ad effetto temporal-distruttivo e addirittura una mega-bomba.

Inoltre, particolare non trascurabile, avrete un hyperdrive che non vi pianta mai in asso (se non l'avete capita guardatevi "L'impero colpisce ancora"). Ma veniamo al dunque: voi impersonate i piloti Katra e Jaysan nella loro rischiosa missione di distruzione. Sfortunatamente un comune laser non è l'arma adatta per ripulire i pianeti dalle installazioni nemiche e viene spontaneo andare alla ricerca di qualcuno disponibile ad installare le armi aggiuntive per cui l'Icarus è predisposto.

Grazie a Dio il sottosuolo di lune e pianeti è pieno di laboratori collegati tra loro da una rete di corridoi. E se molti degli esercenti, ovviamente, si chiuderanno in un indifferente mutismo, gli altri saranno disponibili a montarvi qualche arma magari in cambio di qualche oggetto particolare. Questo richiede che voi vi spostiate in lungo e in largo per il sistema alla ricerca di qualcosa che potrebbe trovarsi solo in un determinato pianeta... o a bordo di qualche astronave pirata.

Infatti lo spazio ne è pieno zeppo e di solito sono abbastanza mansueti da non torturare il tasto di fuoco ad oltranza e con la stiva generalmente piena. Nonostante tutto non bisogna dimenticarsi che la vostra nave ha dei limiti ben precisi, primo fra tutti l'autonomia di volo. Questa può essere incrementata in diversi modi, tra cui attraversando ad alta velocità le linee elettriche di un pianeta oppure andando il più vicino possibile al sole. Né bisogna dimenticarsi degli scudi che lentamente ma inesorabilmente vengono danneggiati dai numerosi nemici e che si possono ripristinare con gli stessi procedimenti.

Il terzo e ultimo limite è dato ovviamente dalla vostra perizia di guida, ma in fondo siete stati voi a imbarcarvi in una missione in cui avete tutto da guadagnare e niente da perdere! (a proposito, vi serve un drive da 5 1/4 e 512K RAM).

PC

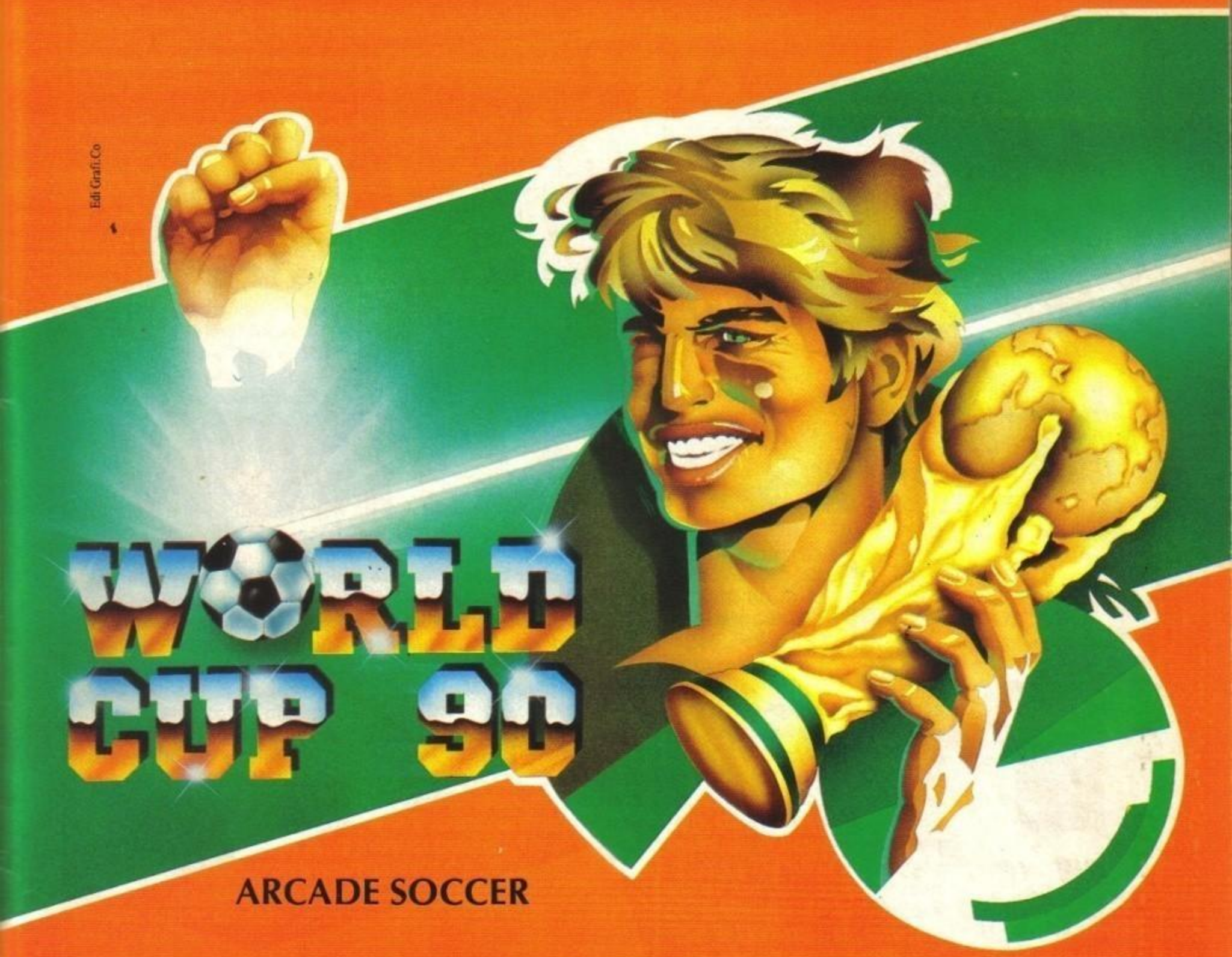
Dopo tanto tempo dall'uscita della grandiosa versione ST, ecco che la Rainbird ci propone anche quella PC per tutti i formati grafici più diffusi, di cui quello VGA è identico all'originale. La EGA, invece, ha soltanto alcuni colori diversi e molte meno sfumature ma è sempre ottima. Come simulazione tridimensionale SG2 è fantastico e offre convincente grafica solida in alcuni casi anche animata. Basti dire che il gioco opera su tre livelli differenti: sotterranei, superficie e spazio aperto e tutti sono ricreati con grande competenza. I graficofili più curiosi, poi, possono tranquillamente guardarsi tutti i nemici e farli muovere a piacere nell'editor accluso. Purtroppo il gioco da un punto di vista strategico è abbastanza semplicistico in quanto si riduce a una semplice raccolta di oggetti e alla fin fine il problema principale rimane sopravvivere. Resta il fatto che se tutti i giochi per PC fossero di questa qualità sarebbe già una gran bella cosa. Per fortuna che la Rainbird fa le cose come si deve!

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90



ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: SOFTEL

Via E.Dal Pozzo,7 - 00146 ROMA Tel./Fax (06) 5584334

Genias

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Signore e signori...

GHOSTBUSTERS & TURBO OUTRUN

Una fredda giornata di dicembre a Milano. In giro per negozi, curiosando per vetrine, mi imbatto con sorpresa nelle gigantesche sagome dell'allegra brigata degli acchiappafantasmi. Un passo indietro e sfilo in rassegna con la memoria i coloratissimi negozi di software visitati e ripresi durante uno degli ultimi soggiorni a Londra. Là ero venuto a sapere che, nel vivace settore della distribuzione del software, la funzione di merchandising é gestita ed organizzata con estro e originalità da due grandi compagnie, la U.S.D. e la IMPACT. E avevo incontrato personalmente gli artefici di tanto successo, rispettivamente Andy Wood e Tony Adams e rivolto loro un gran numero di domande sulla promozione del prodotto direttamente all'interno del punto-vendita. Una funzione ormai insostituibile, mi avevano dichiarato, entrata nella quotidianità dello spumeggiante mercato inglese.

Appena una manciata di settimane fa, infatti, impazzava il fenomeno della batmania e l'uomo-pippistrello difensore dell'immaginaria Gotham City, onnipresente, entrava prepotentemente nella classifica dei videogiochi più gettonati. "Girovagando" per uno dei magazzini della catena Virgin c'era di che guardarsi le spalle.

Fra i tanti soggetti ispirati a Batman, infatti, in vetrina e all'interno del negozio, avrebbe potuto anche aggirarsi lo spirito di un indispettito joker...

Tutto sommato, avevo creduto di poter respirare quest'atmosfera solo Oltre Manica ma, con grande soddisfazione, mi sono dovuto ricredere. Poco lontano dal Duomo, quindi, mi sono intrufolato in uno dei negozi che dedicavano le loro vetrine agli intrepidi difensori della "Grande Mela", simpaticamente allestite con posters, palloncini e adesivi. Facendomi largo fra uno sciame di persone cariche di pacchi e pacchettini, riuscivo finalmente a guadagnarmi un posto in prima fila per assistere alla proiezione del video realizzato dall'Activision e ispirato a GHOSTBUSTERS II, la pellicola cinematografica che detiene records d'incasso a più e più zeri.

Ma ho voluto saperne di più e, una volta mostrate le mie credenziali, sono riuscito a strappare dieci minuti al direttore del ne-

"Tutto sommato, avevo creduto di poter respirare quest'atmosfera solo Oltre Manica ma, con grande soddisfazione, mi sono dovuto ricredere."

http://www.oldgamesitalia.net/

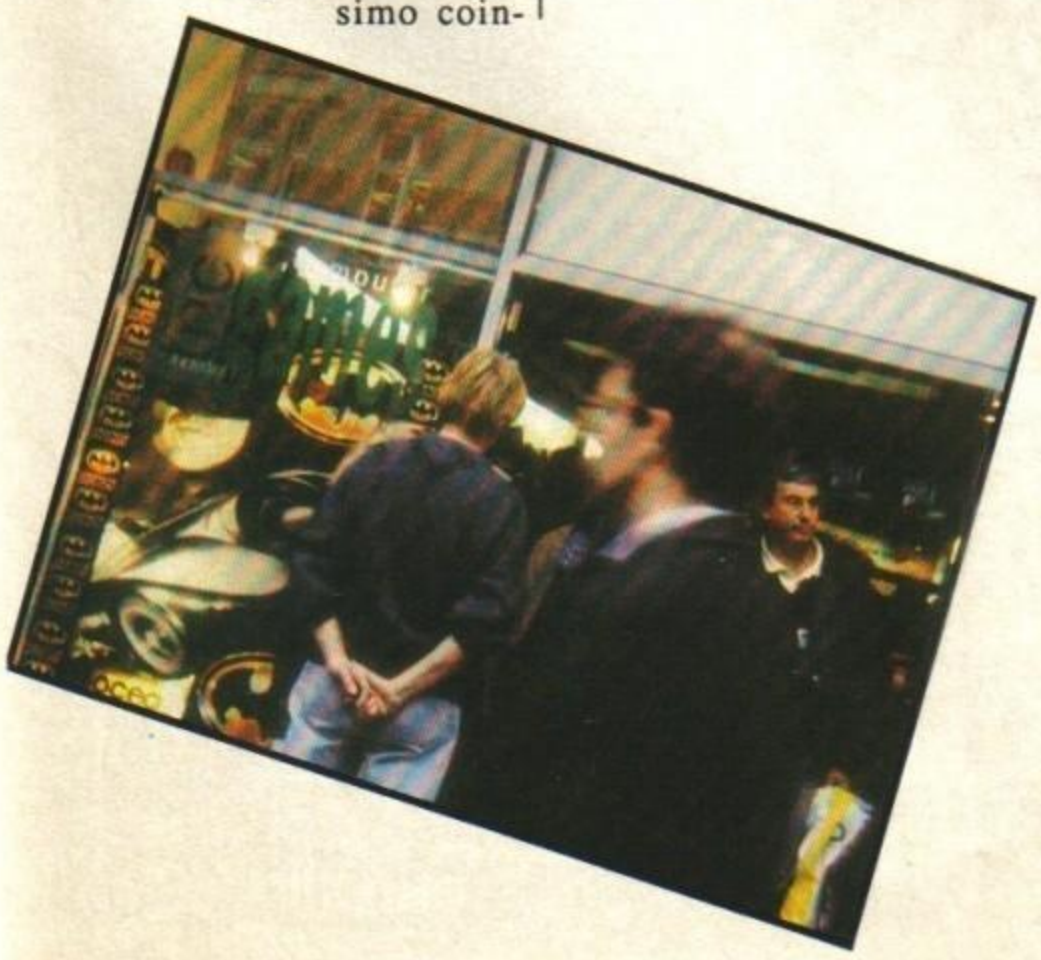
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gozio meta del mio 'blitz' e a prendere qualche appunto. L'iniziativa, mi é stato detto, é stata promossa dalla Leader Distribuzione di Casciago, importatrice e distributrice del videogioco in Italia. La breve chiacchierata mi ha fatto intendere anzitutto che questo tipo di promozione é stato accolto con grande entusiasmo sia dai rivenditori che dagli utenti di software. I primi hanno infatti sperimentato il successo del lancio del prodotto toccandone con mano i risultati e vedendo qualificare ancor più la professionalità e la specializzazione del proprio negozio; i secondi, invece, in un settore quale é quello del videogioco, hanno inaspettatamente vista richiamare la propria attenzione mediante veicoli di cui generalmente si serve l'industria discografica.

Ho scambiato due parole anche con alcuni dei piccoli e grandi acquirenti che si aggiravano nei paraggi e, una volta tornato in ufficio, mi sono messo in contatto con uno dei coordinatori dell'iniziativa alla Leader. E alla Leader ho saputo che, oltre che a Milano, anche a Torino un altro best seller di questo Natale ha avuto tutti i riflettori puntati su di sé. Si é trattato di TURBO OUTRUN, seguito del famosissimo coin-op della Sega Outrun, anch'esso entrato a pieno merito nella classifica dei videogiochi più venduti degli ultimi anni e di cui é licenziataria la prestigiosa Us Gold di Birmingham.

Anche a Torino il successo dell'operazione é stato più che mai soddisfacente. E, visto che promozioni di questo tipo interesseranno presto anche altre città italiane, non mi resta che lasciarvi dicendovi..occhio alle vetrine del vostro negozio preferito!



Riportiamo di seguito i nominativi dei negozi che hanno aderito all'iniziativa:

Milano

G.B.C. ITALIANA
Via Petrella, 6
MARCUCCI
Via F.lli Bronzetti, 37
MESSAGGERIE MUSICALI
Via Quintiliano, 40
NEWEL
Via Mac Mahon, 75
PENATI
Via Simone, 49/d

Torino

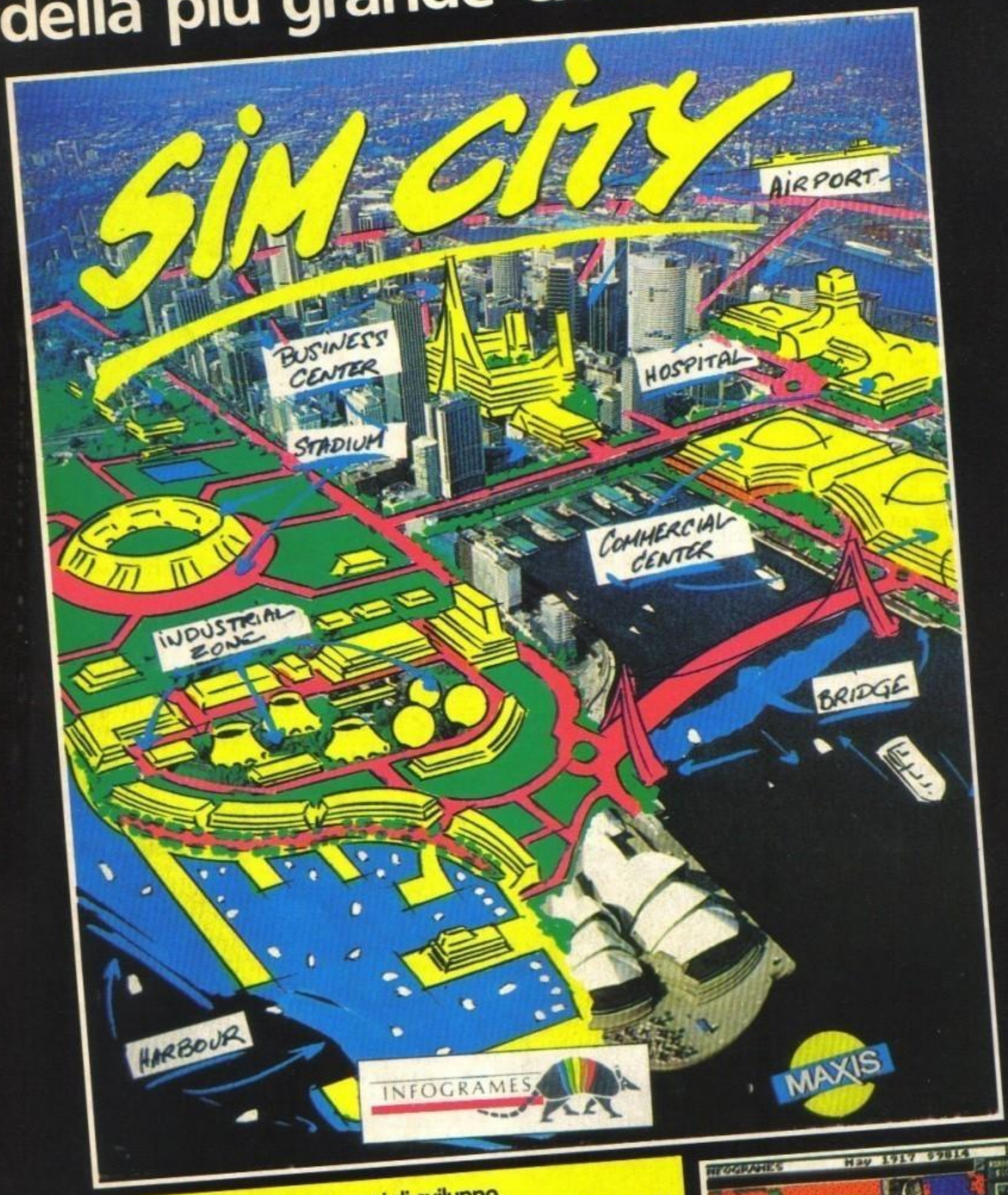
ALEX COMPUTER
C.so Francia, 333/4
COMPUTING NEWS
Via M. Polo, 40/e
DE BUG
C.so Vitt. Emanuele II, 22
MICRONTEL
C.so Duca degli Abruzzi, 38
PLAY GAME SHOP
Via Carlo Alberto, 39/e
TV MIRAFIORI
C.so Unione Sovietica, 395

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E se tu fossi sindaco della più grande città del mondo ?...

TECNOSTUDI



SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito in esclusiva da C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
telefax 051/753418

Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 ·

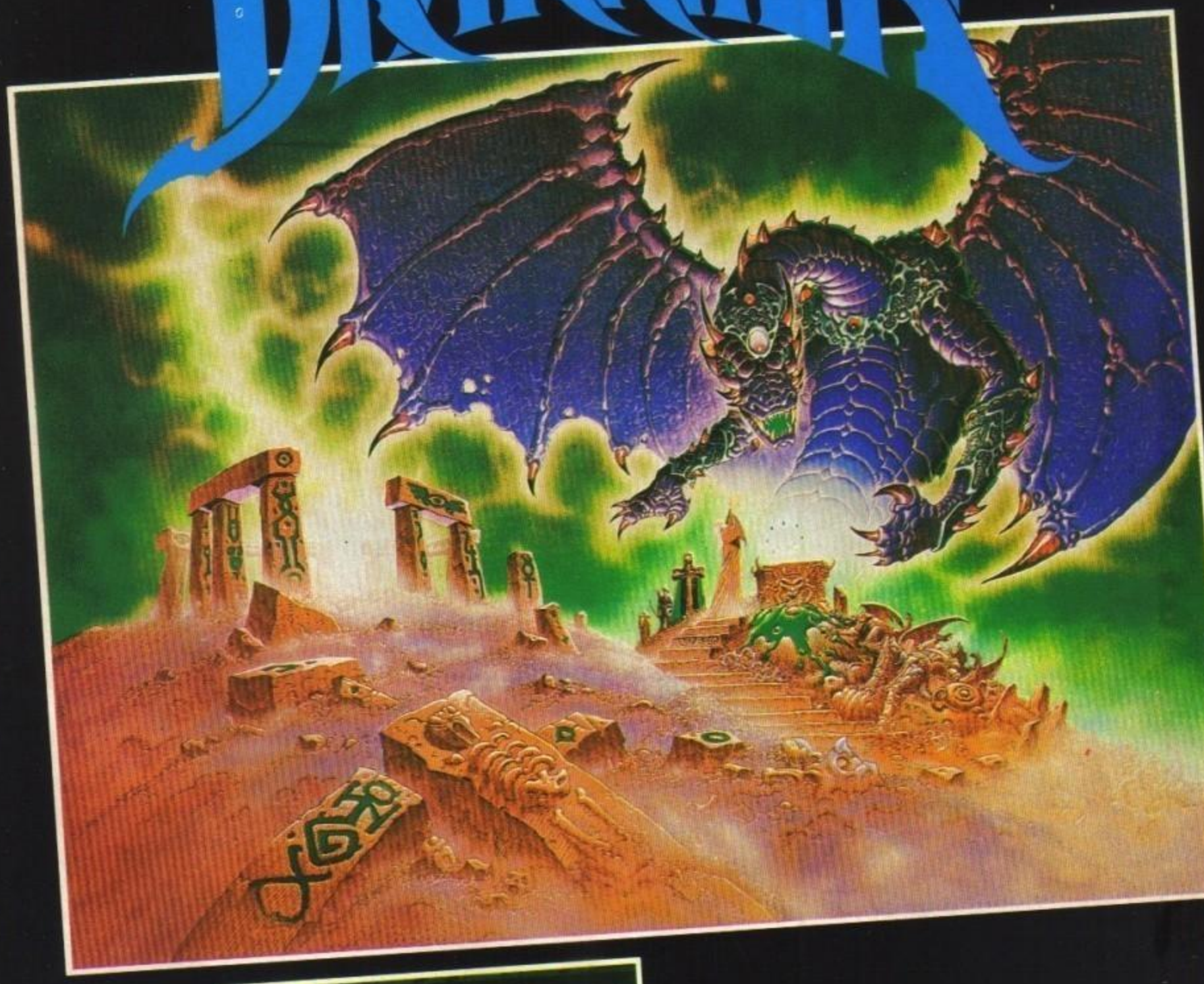
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

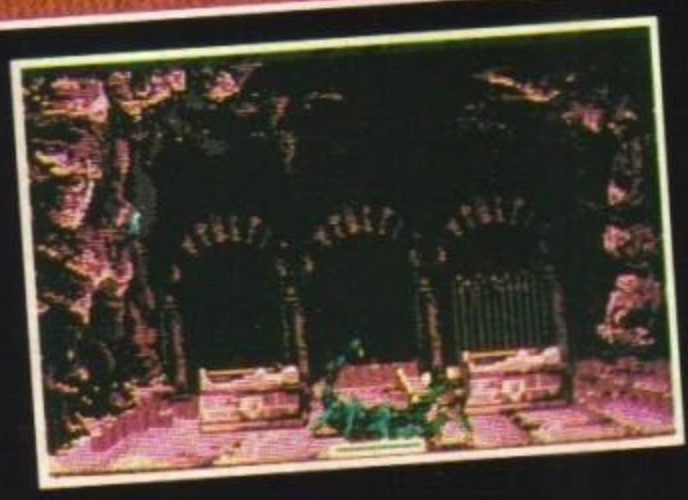
http://www.oldgamesitalia.net/

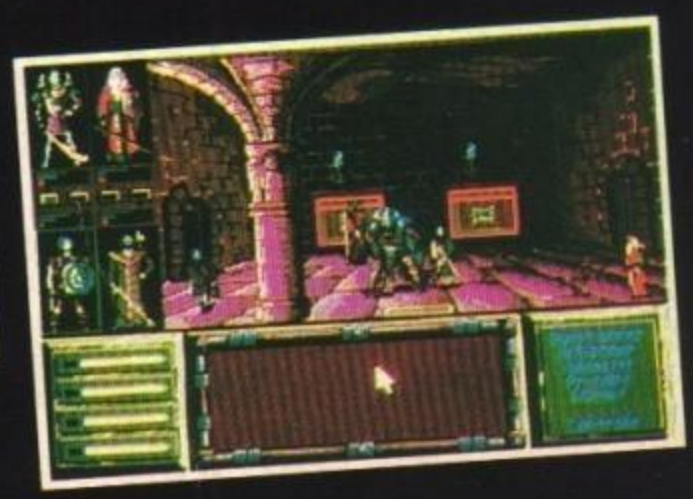
per il tuo AMIGA !!

il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.

DRAKKHEN







C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel./fax 051/753418

TECNOSTUDI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grafica

IFF, CHI ERA COSTUI?

(Lo standard del Futuro? Forse, Guru permettendo!)

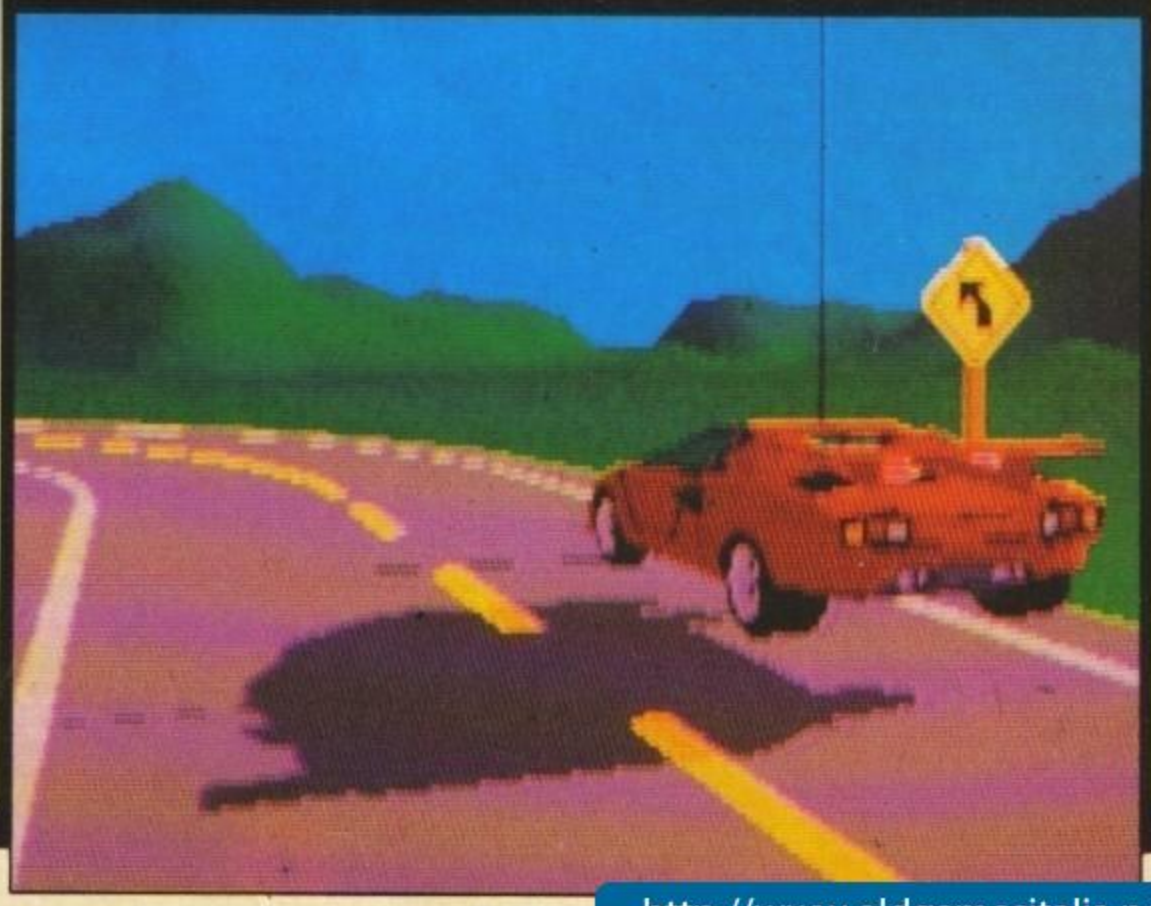
Probabilmente non ci sarà nessuno tra voi che lavorando con programmi grafici non sia incappato in qualche problema di formato. Probabilmente poi la schiera si allargherebbe ulteriormente se cominciassimo a parlare di Guru Meditation.
Bene in questo numero (e nel prossimo) parleremo sia di IFF sia di Guru. Non ci credete? Malfidenti!
Come diceva quel tale? Leggere per...

Se qualcuno mi chiedesse oggi qual'è il problema più grosso del mondo dell'informatica, probabilmente risponderei la mancanza di standard.
Ne avevamo già parlato alcuni numeri fa e allora avevo avuto modo di dire la mia, non è il caso di essere troppo ridondanti. Comunque, in qualunque sistema voi approdiate, sia esso IBM, ATARI o qualunque altro, il problema rimane e molte volte fa sentire la sua presenza in modo davvero pesante.
Chi lavora con ATARI ST conosce bene i problemi che derivano dalla miriade di standard grafici. Pensate che "idea stupenda"; acquistate due pacchetti grafici, molto facilmente a fronte di un esborso di denaro, create un disegno con uno e non potete trasferirlo e modificarlo sull'altro! Non è affatto corretto.
Ora pensate al problema quando le cifre in gioco sono con sei zeri. Create un archivio per i vostri dati da stampare con un programma di DTP, poi un giorno vi accorgete che sul mercato è uscito un pacchetto molto più potente e sofisticato. Ma se volete utilizzarlo dovete rifare tutto dall'inizio perché il vostro archivio non ha lo standard compatibile con il nuovo programma.
Per fortuna a questi livelli qualcuno ha pensato bene di mettere un po' d'ordine; così sul mercato si trovano standard per gli spread sheet, per i data base oppure Post script o Interscript per le stampe. Ma questi sono validi per un singolo settore, e lo standard totale?
Sarà stata la coscienza del problema, sarà stata una astuta politica commerciale, ma quando, all'inizio degli anni ottanta, la Commodore distribuì Amiga alle case software per lo sviluppo dei programmi, l'Electronic Arts (Deluxe Paint, Deluxe Music Construction Set...) si fece avanti con un'idea davvero straordinaria, uno standard per tutte le funzioni di questa magnifica macchina. Quello standard prese così vita con il nome di EA IFF 1985 (Electronic Arts Interchange File Format).
Questo forse non era del tutto noto, ma sicuramente tutti sanno cos'è lo standard IFF. Ciò che sicuramente però non è altrettanto risaputo, è quello che concretamente è lo standard IFF. Cosa caratterizza un file IFF dal semplice blocco di Byte grafici? Come fa

FAN
IV DIMEN

Come infilare il mondo immaginario che c'è in noi dentro l'universo inesistente ma nel contempo realistico di Amiga.

Approdiamo con questo numero nella spiaggia dei desideri nascosti di ogni possessore di Amiga. La spiaggia della simulazione grafica 3D.
Avevamo già accennato in passato alla presenza, peraltro poco misteriosa, di questo meraviglioso universo. Approfondiamo questo mese la conoscenza di un suo meccanismo generatore; il Ray Tracing.
Cominciamo col dire che questa spiaggia è una spiaggia d'elite. Non tutti vi possono attraccare. In particolare i sistemi poco potenti.
Lavorare in Ray Tracing con un Amiga 500 inespansa, singolo drive, priva di scheda acceleratrice porterebbe infatti, inesorabilmente ad un naufragio.
Questo sarà per molti un motivo di risentimento, ma potrebbe indirizzare altri a procurarsi un sistema più potente per addentrarsi in questo mondo che, al di là delle spettacolari apparenze, può trasformarsi in fonte di buoni guadagni, almeno in una società così dominata dalle immagini come la nostra.

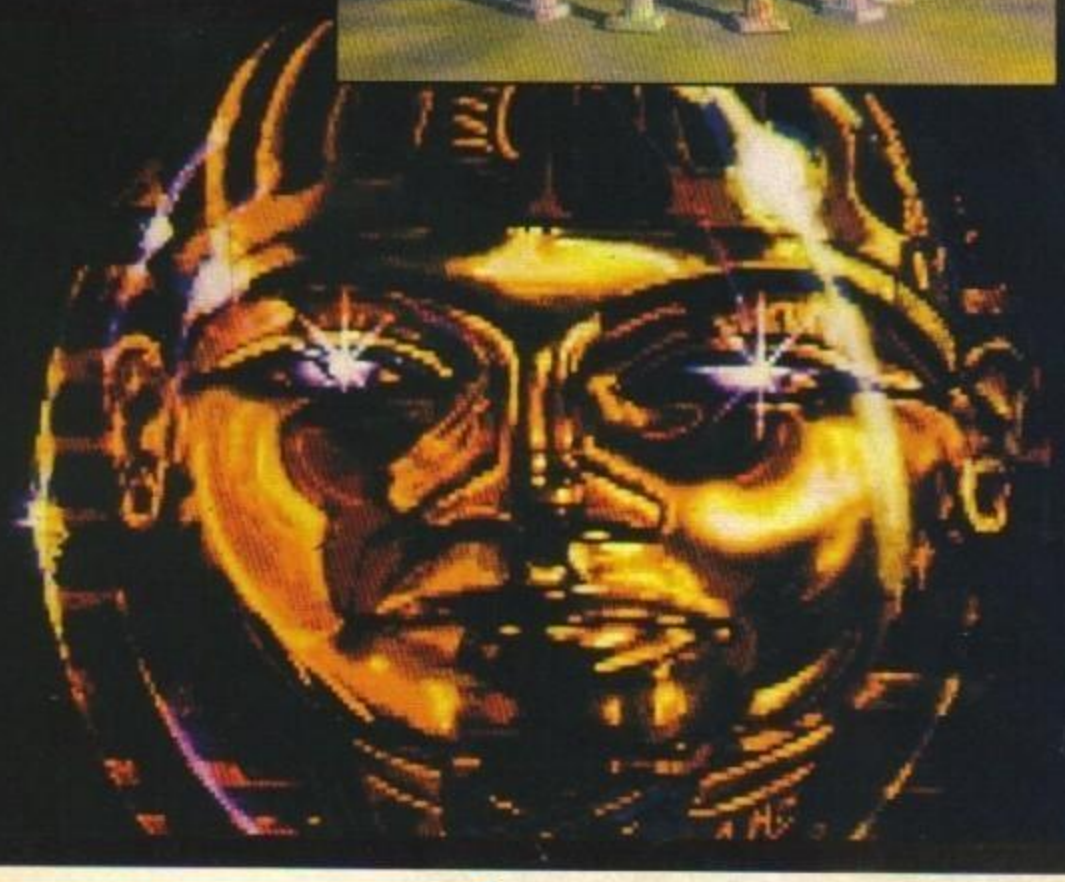


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tasia
SIONE

Fotografare la propria fantasia credo sia una delle cose più entusiasmanti del l'universo informatico. Non più tavolozza, colori e pennelli, ma un computer (Amiga), un monitor e la nostra fantasia è libera di concretizzarsi.
Questo potrebbe essere il motto dei moderni artisti, ma vediamo come è possibile ricreare nella memoria del calcolatore un universo tridimensionale, o che almeno pare tale!
La più sofisticata tecnica per la realizzazione di disegni in 3D è, come abbiamo già accennato, quella tecnica chiamata Ray Tracing. Il Ray Tracing è un sistema che vive a cavallo tra l'arte e una scienza esatta basata sulla matematica e lo studio di fenomeni fisici. Più concretamente il Ray Tracing è un processo che calcola il percorso che il raggio di luce compie da ogni sorgente di luce presente nel nostro disegno, all'oggetto in esso presente, e il percorso che il raggio riflesso dall'oggetto compie, per arrivare agli occhi dell'osservatore.
Per chi non avesse idea di quale possa essere il risultato di tale elaborazione basterà ricordare il famoso demo The Juggler.
Per realizzare disegni simili il calcolatore deve possedere determinate conoscenze. La prima è l'esatta conoscenza delle coordinate tridimensionali di ogni punto che costituisce il nostro disegno, comprese le caratteristiche che definiscono il tipo di superficie, come la lucidità, il colore, la trasparenza in generale il livello



un programma a capire se il file deve essere suonato o visualizzato? E' possibile per noi sapere in anticipo se potremo vedere quel file con un determinato pacchetto grafico, a patto che un tale problema abbia una ragione di esistere? Continuate a leggere e avrete la soluzione.

Per saper gestire l'IFF dovreste digerirvi le centinaia di pagine che costituiscono il protocollo IFF oppure gli altrettanto corposi manuali per il programmatore. Noi cercheremo di darvi una spremuta, condensata e liofilizzata di tutto ciò!
Lo strumento necessario per seguire meglio questa passeggiata è un programma di monitor e un file creato con Deluxe o un altro pacchetto grafico.
Bene, allora allacciate le cinture di sicurezza, si parte.

La parte più importante la troviamo subito, è la prima stringa di caratteri alfanumerici obbligatoriamente maiuscoli, lunga 32 bit (LONGWORD) che tecnicamente, ma anche concretamente viene denominata FORM.
FORM può assumere i seguenti valori:

ILBM = InterLeaved bitplane Bit-Map Immagini grafiche in due dimensioni
8SVX = 8 bit Sampled sound Voice Voci Audio
ANBM = Animated Bit-Map
FNTR = FoNTRaster Set di caratteri
FNTV = FoNTVector Set di caratteri
FTXT = Formatted TeXT File di testo
GSCR = General use musical SCoRe Brani Musicali
PDEF = deluxe print Page DEFinition Impaginazione grafica tipica di Deluxe Print
PICS = Immagini grafiche generate da Macintosh
SMUS = Simple MUsical Score altro tipo di partiture musicali
VDEO = deluxe ViDEO contruction set Animazioni create con Deluxe Video.

I più attenti avranno subito notato che compare un nome tra queste definizioni; MACINTOSH. Perché? Perché IFF è uno standard utilizzato anche su alcuni programmi per le macchine della mela colorata. Non solo, ma pare che anche Atari si stia muovendo in questa direzione. Che IFF sia davvero grande?!
Ma procediamo, immediatamente sotto la stringa primaria troviamo altri dati. Questi sono strutturati in altre stringe che seguono un intestazione. Queste intestazioni in ordine verso la fine del file sono chiamate; LIST, PROP, CAT. Anche queste zone possono assumere valori diversi. Vediamo quelli per i file grafici.

BMHD indica che i parametri che seguono sono inerenti le dimensioni del dell'immagine, il tipo di compressione a cui il file è soggetto (i pacchetti grafici comprimono i file lo sapevate? Questa è una delle differenze tra un file bitmap e uno IFF) e quella procedura deve essere seguita per la sua decompressione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grafica

CMAP è un parametro che nel protocollo non viene definito come obbligatorio, quindi è facile non trovarlo nonostante la sua importanza. Questo parametro è infatti quello che, tramite i valori che lo seguono, porta con sé i valori della palette di colori utilizzata. I valori sono strutturati in gruppi di tre byte, ogni gruppo stabilisce le percentuali di RED GREEN e BLUE per ogni colore utilizzato nell'immagine.

GRAB anche questo parametro è opzionale e serve a stabilire le coordinate in alto a sinistra per la collocazione dei brush.
SPTR questo parametro indica che il file che segue è uno sprite.
CAMG ritroviamo questo parametro in file con strutture grafiche particolari come HAM (Hold And Modify).
BODY è il disegno vero e proprio, il frutto del vostro lavoro codificato in codice binario.
CRNG definisce il color cycling.
CCRT contiene i parametri del CRNG

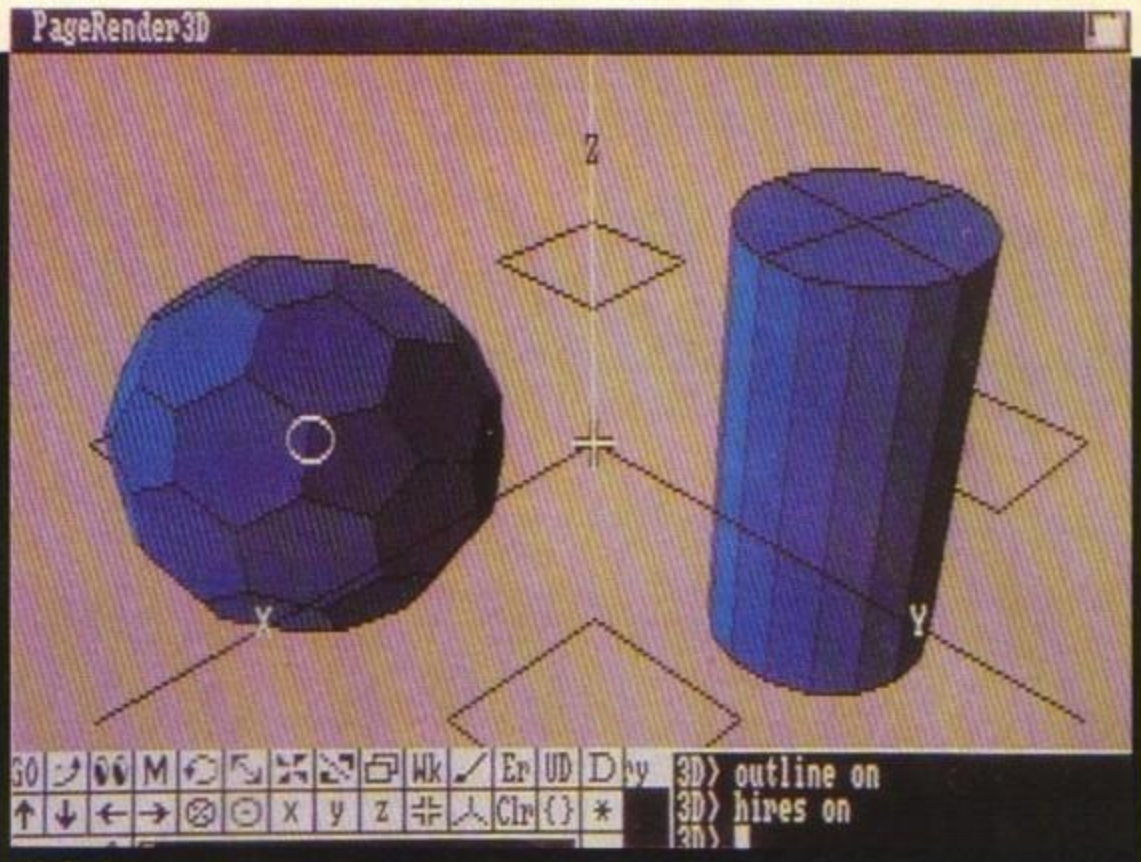
Ma dalla parte del suono la faccenda come funziona ?
Avevamo visto sopra che FORM poteva assumere quattro tipi di valore particolari; 8SVX, SMUS e GSCR. Diamo un'occhiata ai primi due.

8SVX definisce un 8 Sampled Voice ovvero un file contenete dati digitali per una delle quattro voci. L'8 sta per 8 bit, ovvero la lunghezza della parola utilizzata per la memorizzazione della campionatura.
I dati che devono essere gestiti in un file sonoro sono quelli della forma dell'onda, dell'inviluppo, della frequenza e via dicendo.
Quando parliamo di campionature intendiamo, in questa sede, i suoni campionati che poi verranno elaborati dal programma, non le frasi intere campionate, anche se vengono inserite pure loro in questo tipo di FORM.
Le dichiarazioni interessate sono:

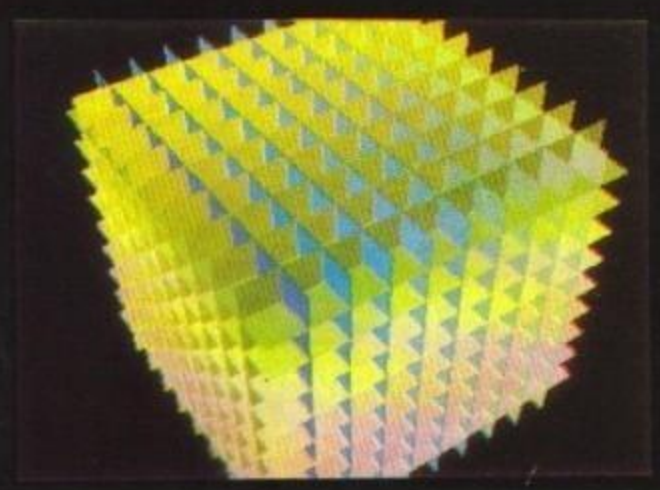
VHDR definisce la frequenza, il volume, la compressione, e il tipo di compressione.
NAME nome del campione (opzionale)
(c) dichiarazione del copyright (opzionale)
AUTH nome dell'autore della campionatura (opzionale)
ANNO stringa di annotazioni generiche da parte dell'autore (opzionale)
ATAK definisce l'eventuale attacco lineare dell'inviluppo
RLSE analoga al precedente ma relativa al rilascio
BODY significato identico a quello dei file grafici.

Per quello che concerne la tipologia SMUS diciamo che contiene tutti i parametri inerenti la traduzione di una partitura musicale dalla notazione che conosciamo tutti.
Diamo uno sguardo alle dichiarazioni particolari di questo FORM.

SHDR definisce il numero di tracce, il tempo



di finitura ed eventualmente il tipo materiale di composizione dell'oggetto stesso. La seconda è la posizione dell'osservatore, della/le sorgente di luce, e della ipotetica telecamera che riprenderà l'oggetto comprensiva di parametri per la lunghezza della focale etc.
Tuttavia il computer non calcola il percorso della luce come è nella realtà, bensì l'inverso, calcola cioè il raggio che parte dagli occhi dell'osservatore e arriva all'oggetto.
Ponendo un immaginario retino, dello stesso passo della risoluzione dello schermo che stiamo utilizzando, tra noi e l'oggetto che vogliamo rappresentare, immaginiamo di tracciare tutti i raggi da noi all'oggetto stesso. Possiamo ottenere diversi risultati; il raggio non interseca l'oggetto, allora si perderà sullo sfondo assumendo dei valori standard di colore luminosità etc. Il raggio interseca l'oggetto, allora bisognerà calcolare la riflessione, la quantità di luce riflessa e via dicendo. Inoltre bisognerà che il Computer sappia eliminare tutte le linee che non fanno parte dell'immagine visibile, così come l'esatta ubicazione delle ombre proprie e portate.
A questo punto dovreste avere tutti gli strumenti per rendervi conto che realizzare un meraviglioso quadro in 3D può costare molti conti. Ma i conti di un calcolatore si pagano in termini di tempo. Allora facendo quattro calcoli si scopre che per realizzare un disegno che nella sua totalità possieda un paio di migliaia di facce (tenete presente che una sfera viene gestita come un poligono con un numero virtualmente infinito di facce) e una sola sorgente di luce (direi proprio pochino e davvero poco scenografico) i conti che il microprocessore deve compiere possono arrivare velocemente intorno al miliardo, miliardo e mezzo. Questo, in termini di tempo, per un povero Amighista come noi, in possesso di un calcolatore al limite espanso ad 1 mega, con un buon pacchetto di Ray Tracing come Turbo Silver, può significare perdere il controllo della macchina per una dozzina di ore. Se poi avessimo delle velleità Disneyane, e volessimo realizzare un'animazione come quella del demo The Juggler, allora dovremmo forse parlare di settimane. Tutto questo non calcolando i tempi necessari alla pianificazione della scena stessa, la scomposizione delle figure irregolari in figure geometriche regolari, la posizione delle sorgenti di luce la loro intensità etc. etc. Vi sem-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bra tanto? Lo è!
Sentiamo cosa ci racconta a proposito dei tempi, un vero artista del 3D, vincitore con WoodlandII del primo premio per la grafica 3D all'AmiExpo di New York di quest'anno, Mr. Louis Markoya:
"Dopo un mese di serate e di interi weekend di lavoro, gli oggetti erano creati. La scena era pronta. Ma, man mano che aggiungevo gli oggetti e li testavo nella scena, mi accorgevo che avevo bisogno di più memoria. Il mio Amiga 2000 con i suoi 3 mega di memoria non riusciva a sopportare i carico..." Mr. Markoya lavora con Turbo Silver 3.0, ma sentiamo come procede...
"Ora il mio Amiga aveva 6 mega di memoria di cui una a 32-bit reali. Durante l'inizializzazione della scena che comprendeva le luci (2 ndr), posizione della telecamera e dell'osservatore, diedi un'occhiata allo schermo del Workbench, avevo solo 3Kb di memoria libera! Il cuore mi saltò in gola e vi rimase fino a quando la luce del Hard Disk non si riaccese, fu allora che capii che il tracciamento era davvero cominciato!"
La sua opera, un meraviglioso disegno in cui per la prima volta sono state superate le limitazioni geometriche e immaginarie delle tipiche figure in Ray Tracing, è stata portata a termine in tre ore e quaranta minuti, un tempo davvero accettabile. Ma forse non tutti possiedono, in Italia almeno, un Amiga 2000 con un 68030 + 68882 e 6 mega di RAM!

Ma non scoraggiatevi, non tutto è perduto, qualcosa si può fare, avendo chiaramente molta pazienza e qualche lira di budget.
Gli strumenti indispensabili che dovete possedere per realizzare il vostro capolavoro sono; 1 mega di ram e uno dei seguenti programmi, Aegis Modeller 3D della Aegis, uno dei due modelli della Byte by Byte (Sculpt 3D oppure il più sofisticato Sculpt-Animate 4D), Turbo Silver delle Impulse, e per realizzare semplicemente le primitive potete infine avvalervi di programmi come 3Demon.
Illustrare il funzionamento di questi programmi in questa sede sarebbe davvero fuori luogo. La loro complessità è tale che ci vorrebbero diversi mesi per esaurire almeno l'elenco e le descrizioni dei vari comandi. Inoltre ogni programma costituisce un capitolo a se stante e quindi non sarebbe possibile nemmeno fare un discorso generale. Ci troveremmo poi di fronte al problema dell'Hardware e via dicendo. Quindi lasciamo che ognuno di voi decida o meno di avventurarsi in questo fantastico, e molto "caro", mondo del 3D. Noi un panorama ve lo abbiamo dato ora tocca a voi.
Il grosso e spiacevole inconveniente, e che molti di questi programmi citati però non sono nelle liste degli importatori, pur trovandosi nelle liste del software piratato (e quei poche hanno dei

di esecuzione e il volume generale.
NAME (c) AUTH ANNO sono notazioni identiche a quelle del 8VSX
INS1 stabilisce lo strumento che dovrà essere utilizzato per una determinata traccia, oppure l'indirizzo del canale Midi.
TRAK definisce il numero di tracce, max 4. Sono le voci che possono essere eseguite contemporaneamente.

Come conclusione va detto che non è facile trovare impostazioni pulite e chiare, tali da essere facilmente consultabili. Troverete anche molti parametri non citati che gestiscono variabili particolari. Per chi volesse un approfondimento comunque, il manuale di riferimento per il programmatore è molto esauriente, ma forse non altrettanto chiaro.

```
FORM....
ILBM
BMHD'..
320,200,0,0,0,0...

CMAP'..
00,00,00;00,00,00;...
BODY'...
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,...
```

Struttura ipotetica di un file ILBM in cui sono presenti le dichiarazioni inerenti i colori, la risoluzione etc...

```
FORM'...
8SVX
VHDR'...
00,00,00,00,00,00,00,...
NAME'...
Xyz
(c)'...
1990 copyright...
BODY'..
00,00,00,00,00,00,00,...
```

Struttura tipica di un file di campionatura con le strutture appena viste.

[continua...]

by Marco Galardi

In questo numero la spiegazione del formato IFF sostituisce la seconda parte del glossario di termini informatici. Non disperate, la troverete insieme al prossimo articolo di grafica, assieme ad un utilissimo articolo sulle 'Guru Meditation'...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grafica

PRODOTTI CITATI & INDIRIZZI UTILI

AEGIS ANIMATOR • £100.000
VIDEOSCAPE 3D • £270.000
AEGIS DEVELOPMENT - 2115 PICO BLVD.
SANTA MONICA, CA 90405
213/392-9972

ZOETROPE • £190.000
ANTIC PUBLISHING - 544 SECOND ST.
SAN FRANCISCO, CA 94107
415/957-0886

SCULPT ANIMATE 4D • £675.000
SCULPT ANIMATE 4D JR • £ 200.000
BYTE BY BYTE - ARBORETUM PLAZA II
9442 CAPITOL OF TEXAS HWY. N.
SUITE 150 - AUSTIN, TX 78759

DELUXE PAINT III • £200.000
ELECTRONIC ARTS - 1820 GATEWAY DR.
SAN MATEO, CA 94404
415/571-7171

MOVIESETTER • £135.000
GOLD DISK - PO BOX 789, STREETVILLE
MISSISSAUGA, ONTARIO
CANADA L5M 2C2
800/387-8192 (US)
416/828-0913

ANIMATOR: APPRENTICE • £400.000
HASH ENTERPRISES - 2800 E. EVERGREEN - VANCOUVER, WA 98661
206/693-7443

TURBO SILVER 3.0 • £270.000
IMPULSE INC. - 6860 SHINGLE CREEK PKWY.#10 - MINNEAPOLIS, MN55430
612/566-0221 - 800/328-0184

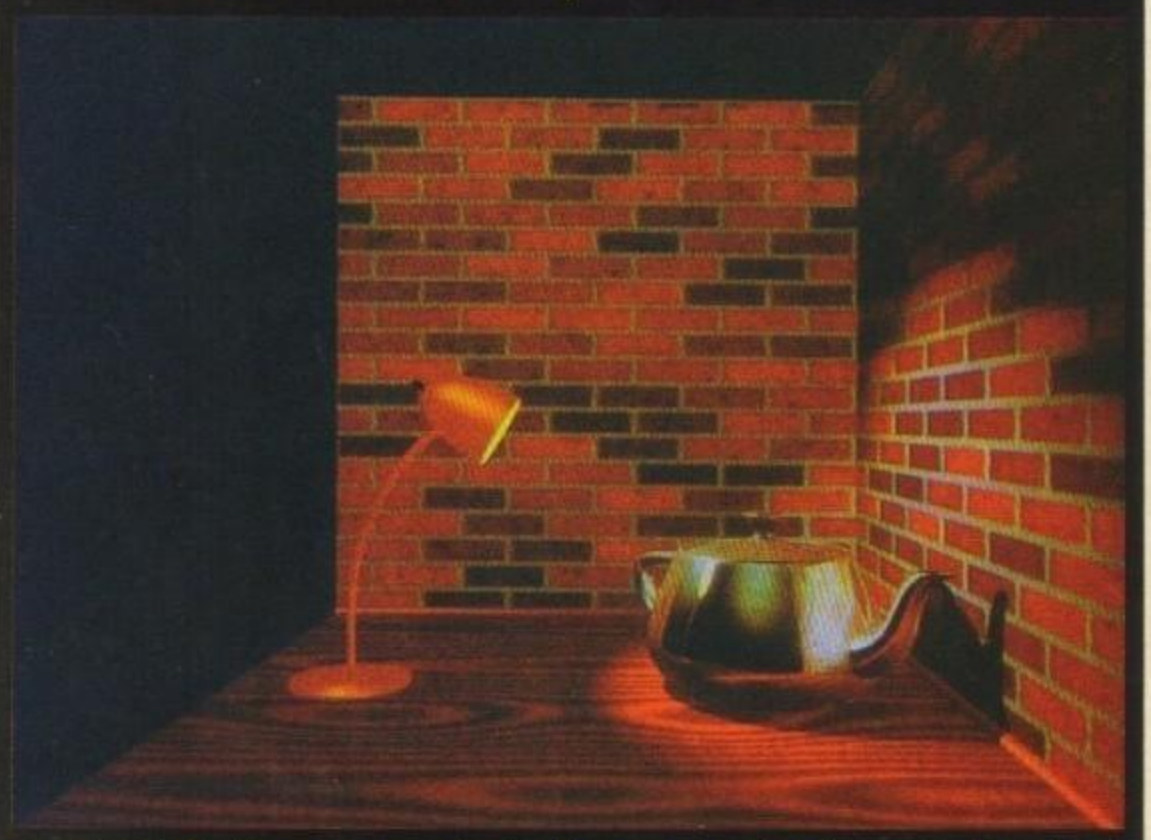
PHOTON PAINT 2.0
PHOTON VIDEO: CEL ANIMATOR £200.000
PHOTON VIDEO: TRANSPORT CONTROLLER • £400.000
17408 CHATSWORTH ST. - GRANADA HILLS, CA 91344 - Tel.818/360-3715(522-2041)

CALIGARI PRO • £2.700.000
OCTREE SOFTWARE
311 WEST 43RD ST. - SUITE 904
NEW YORK, NY 10036- Tel. 212/262-3116

THE DIRECTOR • £100.000
THE RIGTH ANSWER GROUP - BOX 3699
TORRANCE, CA 90510
213/325-1311

ATTENZIONE, I PREZZI SONO SOLO INDICATIVI E SONO CALCOLATI SUL PREZZO DEI CATALOGHI AMERICANI AL CAMBIO DEI LIRE 1.350 PER DOLLARO. LA REDAZIONE NON SI ASSUME NESSUNA RESPONSABILITA' IN CASO DI VARIAZIONE DI PREZZI DOVUTA ALL'EVENTUALE IMPORTATORE O ALLE SPESE DI SPEDIZIONE OLTRE OCEANO.
PER QUANTO NE SAPPIAMO AD OGGI NESSUNO DEI SUDDETTI PRODOTTI E' DISTRIBUITO UFFICIALMETE NEL NOSTRO PAESE

prezzi davvero esorbitanti ndr). Questo, oltre al solito e già ampiamente trattato problema dell'illegalità della circolazione del software pirata, non permette ai veri artisti di esprimere tutte le loro potenzialità. E' assolutamente impensabile infatti trarre qualche risultato da programmi di questo genere, senza uno studio approfondito dei manuali per l'utente, senza contare poi la possibilità che nelle varie fasi di manipolazione dei programmi copiati, i codici possano aver subito alterazioni tali che a metà il lavoro si interrompa, e il Computer vada in Guru Meditation, pensate che sorpresina.
Quindi la mia conclusione è: non sprecate nemmeno un disco per programmi di Ray Tracing. Trovate un compagno di avventura e siamo fare è di immaginare un software su misura per noi, ma infine lasciare che siano loro a decidere.
Le domande di circostanza sono tante, una per tutte; possibile che i produttori ignorino i vantaggi di un formato unico?
Molti programmi di rendering 3D sono dei divoratori di memoria. Solo perché Amiga possiede la possibilità di espandere la sua memoria i programmatori non dovrebbero avere il diritto di utilizzarla tutta. Abbiamo pagato per quella serie di memorie RAM, possibile che non possiamo avere diritto di utilizzarne un po' anche noi?
Comunque, tra tutto il software visionato MOVIESETTER è probabilmente il migliore per cominciare a muovere i primi passi



acquistate insieme un pacchetto grafico originale, e perché no, magari potreste scoprirvi grandi artisti e decidere di mettere in piedi una piccola agenzia di filmati pubblicitari. Oggi come oggi, nel mercato televisivo, 1 secondo di animazione con Amiga può arrivare a fruttare intorno al milione. Si può prendere in considerazione no?!

TIRAMO LE SOMME
Molte limitazioni e nei del software che ho illustrato sono il risultato di decisoni prese dai progettisti del software stesso. Quello che noi poveri Amighisti possenza sentirsi frustrati. Per chi si sente già un Walt Disney, DELUXE PAINT III o PHOTON PAINT e DIRECTOR sono gli strumenti indispensabili.
Ora non mi resta che lasciarvi andare a procurarvi da qualche importatore o direttamente alle case produttrici i programmi che vi servono per installare il vostro studio di grafica.
Salutoni, alla prossima!

Marco Galardi

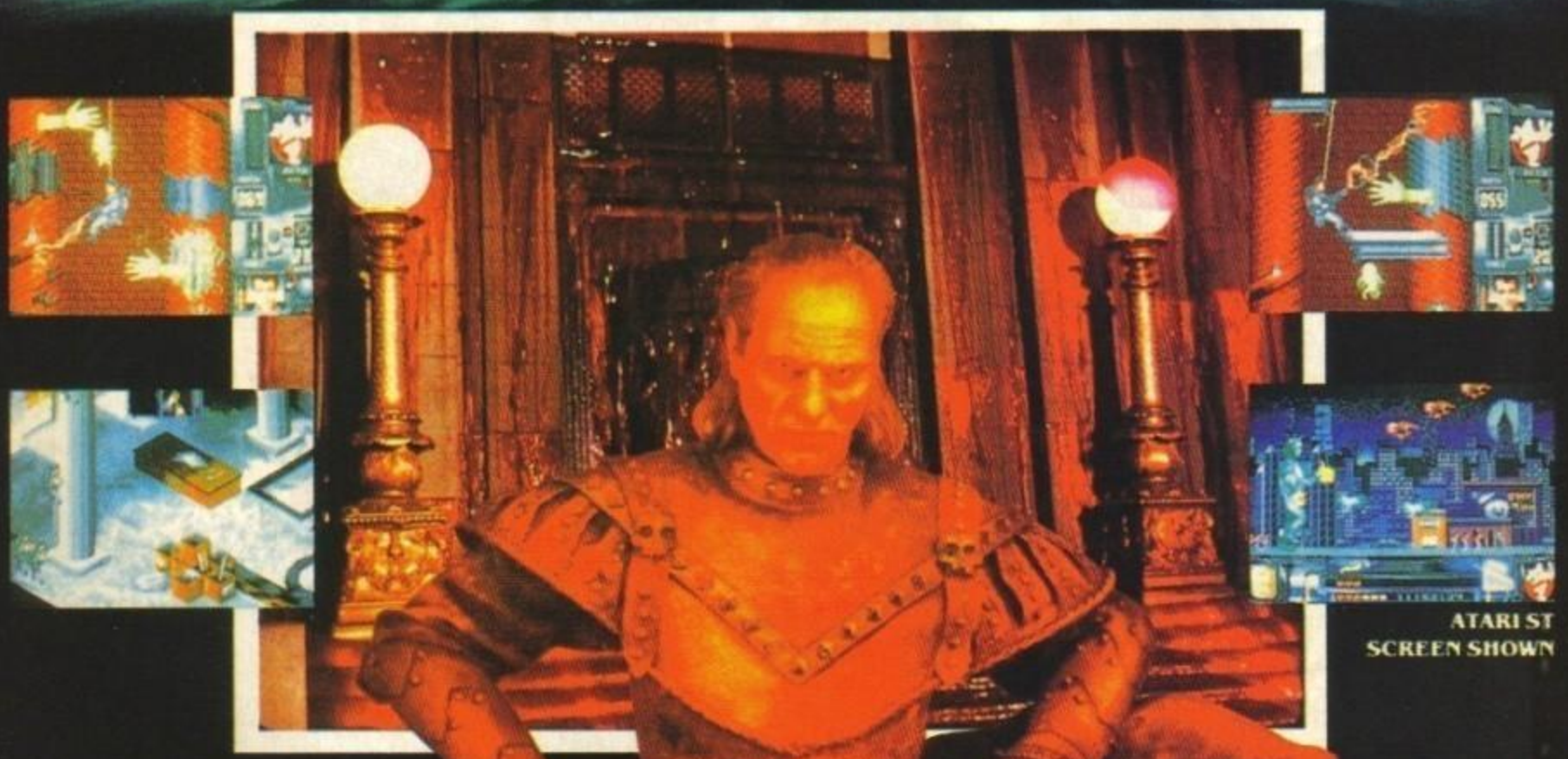
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SONO TORNATI!

BELLO COME UN QUADRO, CATTIVO COME IL DIAVOLO.
VIGO

GHOSTBUSTERS™ II



ATARI ST
SCREEN SHOWN

© 1989 Columbia Pictures Industries Inc.
All Rights Reserved.

MARKETED AND DISTRIBUTED BY ACTIVISION

ACTIVISION

Stanno accadendo cose strane...
La fanghiglia è in aumento. Il Titanic è arrivato. E, dopo 300 anni, Vigo il Carpaziano ne ha in serbo delle belle.
Chi chiamerai?
Rimetti in piedi la tua organizzazione acchiappafantasmi. Affronta le strade sulla tua Ectomobile. Vai nelle profondità della terra a scoprire un fiume di poltiglia ed escine vittorioso con la Statua della Libertà. Il tutto per far trionfare il bene sul male e annientare il malvagio Vigo al Museo delle Arti.
Sfide di azione, avventura, strategia e gran divertimento.

GHOSTBUSTERS II.
Disponibile per: C64 Cass/Disco, Amstr. Cass/Disco, Spect., Amiga, ST, IBM.

TUTTI I DIRITTI RISERVATI
DISTRIBUITO IN ITALIA DA

http://www.oldgamesitalia.net/

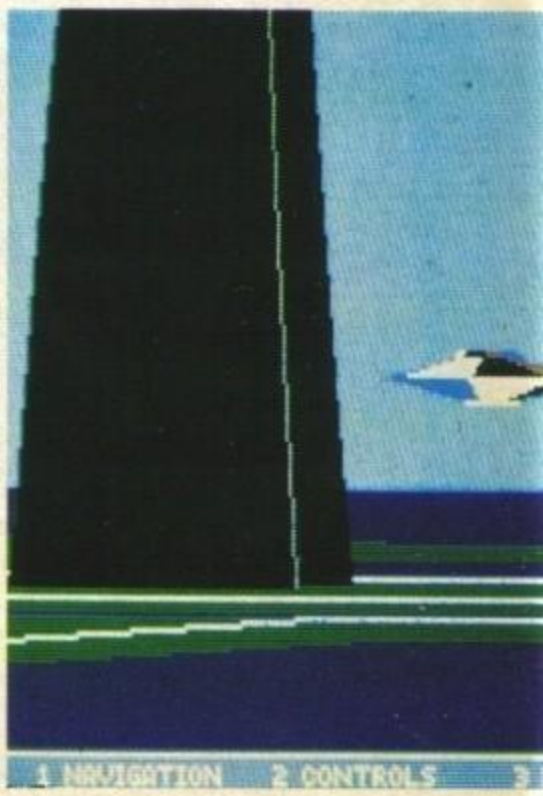
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A Tutta Simulazione

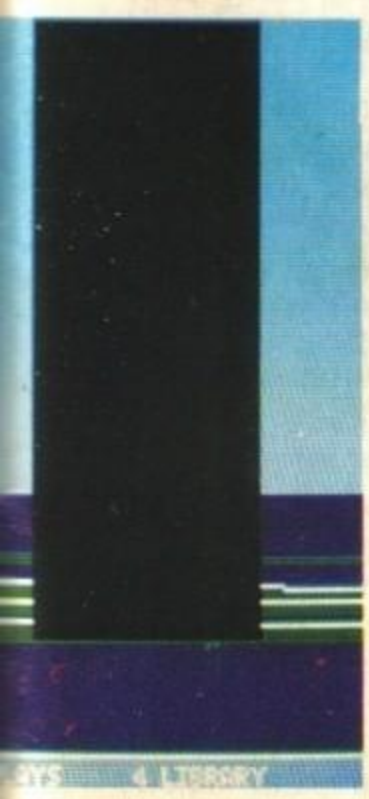
Grandi notizie ...

...per gli amanti delle simulazioni di volo: i programmatori Sublogic, autentiche autorità in questo campo, autori di classici quali Flight Simulator e Jet, hanno creato un nuovo sistema software e hardware che vi permetterà di misurare la vostra abilità di pilota aeronautico nel modo più realistico e divertente finora mai realizzato. TGM, naturalmente, non poteva starsene con le mani in mano e così il nostro inviato nel continente americano, Marshal M. Rosenthal, è stato spedito a Champaign, nell'Illinois, per indagare fra i progetti Sublogic...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Quale onore! Un'intervista con Doug Meyers e Mike Woodley! Come? Non li conoscete? Ma, scusate, i vostri giochi preferiti non possono che essere Xenon 2 e Kick Off! Cosa? Non riuscite a dormire se prima d'andare a letto non fate una partita a Flight Simulator o a Jet? Vergognatevi della vostra incompetenza allora, perché Meyers e Woodley sono rispettivamente direttore responsabile e coordinatore dei dischi scenario della Sublogic, la software house che ha creato i primi simulatori di volo.

"Non era nostra intenzione" sostiene Meyers "creare un nuovo genere di software. I nostri fondatori, Bruce Artwick e Stu Moment, stavano entrambi lavorando a simulazioni su microcomputer, quando si incontrarono, agli inizi degli anni settanta, all'Università dell'Illinois. Artwick stava realizzando un microprocessore basato sulla grafica in 3D, mentre Moment aveva delle esperienze di volo, in quanto istruttore all'aeroporto dell'Università. Insieme, videro la necessità di dare alle persone la sensazione di volare realmente attraverso una semplice simulazione per computer. Così nel 1979, il primo programma di volo simulato, che ovviamente si chiamava Flight Simulator, venne realizzato su un nuovo Apple II e fu immediatamente un successo senza precedenti."

"Ci sono stati molti miglioramenti da allora" aggiunge Meyers "specialmente per quanto riguarda il mercato dei 68000 (Amiga e ST). Adesso lavoriamo attraverso menù, piuttosto che per mezzo di editors screen e otteniamo viste dall'esterno, mentre voliamo, che includono persino guardare alle nostre spalle. Inoltre la velocità delle animazioni è notevolmente aumentata, data l'adozione dei wireframe al posto della grafica vettoriale solida.

Meyers continua: "Migliorare e rifinire i nostri prodotti — ad esempio aggiungere nuove strade in 3D oppure realistici banchi di nuvole — è un lavoro di tutti i giorni. La versione per IBM di Flight Sim è la migliore finora mai realizzata e per quanto riguarda le versioni Amiga e ST bisogna solo aspettare (ma usciranno sicuramente quest'anno). C'è persino un programma, chiamato Instant Facilities Locator, che vi evita di cercare le coordinate nord ed est di un qualsiasi aeroporto, mentre si deve intraprendere un atterraggio. IFL fa tutto ciò, semplicemente mediante un comune menù.

A questo punto interviene Woodley per aggiungere che, sempre quest'anno, vedrà la luce Flight Simulator Jr. Realizzato per videopiloti dagli otto anni in su, Flight Sim Jr permette di imparare come diventare Top Gun in modo molto semplice ed attraverso l'ausilio di un monitor che controlla ogni aspetto del volo.

Fra le novità segnaliamo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Profilo

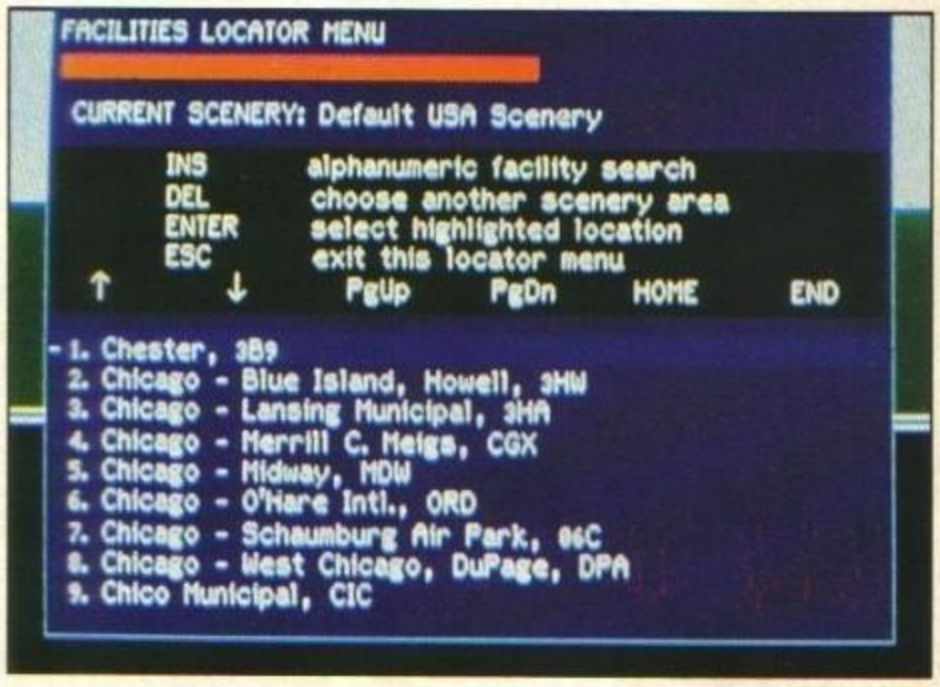
INFORMAZIONI:
SUBLOGIC CORPORATION - 501 Kenyon Road, Champaign, Illinois 61820, USA

FLIGHT CONTROLS 1 sarà presto disponibile per IBM, ST ed Amiga.
FLIGHT SIMULATOR è uscito in versione IBM, ST, Amiga e C64.
FLIGHT SIMULATOR JR ed **ATP** saranno in primo tempo disponibili solo per IBM.
JET è disponibile già ora per IBM, ST ed Amiga. La versione 1990 uscirà prima per IBM e compatibili e in seguito per ST ed Amiga.
HAWAIIAN ODISSEY SCENERY DISK sta per uscire per IBM, ST, Amiga e C64.
SCENERY DISK 9 è già disponibile per i soliti IBM, ST ed Amiga.
UFO sarà disponibile in primo tempo per IBM, seguito da Amiga e ST.

inoltre una nuova versione di Jet, che sarà così migliorata che, a quanto dicono alla Sublogic, sembrerà interamente una nuova simulazione.

In arrivo anche ATP (Airline Transport Pilot); sentiamo cosa ha da dirci a proposito Woodley. "ATP vi dà la possibilità di pilotare un aereoplano adibito al trasporto merci. Molte sono le decisioni da prendere prima di ogni partenza, al fine di avere un viaggio più tranquillo possibile. Occhio quindi alle previsioni metereologiche e attenzione poiché il tempo cambia di città in città." Vi sono quattro diversi modi di volo: volo automatico (completamente gestito dal computer), volo teleguidato, volo facilitato e free flight (che vi permette di imparare velocemente, visto che la maggior parte delle funzioni sono controllate dal calcolatore). E' possibile scegliere tra quattro diversi aeroplani e un nuovo tipo di grafica permetterà di vedere contemporaneamente sullo schermo otto aerei (l'Air Traffic Control può impartire oltre cinquanta ordini e riconoscere i comandi di più di dieci piloti).

Tutto l'ottimismo finora mostrato scompare però di fronte alla preoccupazione per i dischi scenario. "Gran brutto lavoro questi dischi" dice Woodley "Ogni scenario deve essere esatto ed accurato e questo richiede un sacco d'indagini sull'area da rappresentare. Non è fisicamente possibile esaminare ogni punto di vista, così ci basiamo su mappe e informazioni provenienti dall'archivio del governo, carte aeroportuali e fotografie aeree. Inoltre bisogna considerare le cartoline e i disegni di persone che vogliono essere sicure che sia incluso il loro territorio o zona preferito. Il risultato di tutto ciò è che abbiamo riferimenti esatti ed accuratissimi per qualcosa come 16.000 aeroporti."



Lo Scenery Disk 9 è un buon esempio dell'accuratezza dei dettagli. Incorpora più di 3000 miglia della parte occidentale degli Stati Uniti, compreso Chicago (la città natale del grande Michael Jordan!!! Ndt), St Louis e Cincinnati. Naturalmente sono presenti stupendi dettagli in 3D: si può atterrare al Midway Airport di Chicago, o attraverso il St Louis Gateway Arch. Woodley sottolinea che il fiume Mississipi è realizzato molto dettagliatamente lungo tutto il suo corso dal Wisconsin al Tennessee.

Meyers aggiunge che Hawaian Odissey è piuttosto diverso da un disco scenario standard. "Prima di tutto perché comprende un adventure game, in cui bisogna localizzare il gioiello segreto del Goddess Pale. Un sacco di gente ci aveva scritto per chiederci qualcosa del genere nel nostro prossimo gioco, così eccolo qua. Ovviamente potete ignorare questo lato del gioco se preferite." Il disco comprende trenta aeroporti, adotta diverse visuali e trasmette in pieno la bellezza di Downtown Honolulu, di Pearl Harbour (detto da un americano è veramente notevole! Ndt) sull'isola di Oahu e, naturalmente, il cratere di Mauna Loa, uno dei più conosciuti vulcani hawaiani.

La seconda caratteristica originale di questo disco dipende proprio dal volare all'interno di un cratere: subito si entra in un mondo fantastico dove le leggi della realtà funzionano in modo differente dalla norma. Sia Woodley che Myers si rifiutano di darci qualche ulteriore suggerimento (ma sembra che si abbia l'illusione di volare all'interno di una gigantesca cucina e che le dimensioni dell'aereo assumano quelle di una comunissima mosca!(.

Se tutto questo vi sembra già fin troppo originale, aspettate di sentire le caratteristiche dell'ultima simulazione Sublogic: UFO. "Abbiamo creato UFO per avere un nuovo tipo di simulatore e abbiamo così realizzato sistemi a propulsione anti-gravitazionale, eliminatore di attrito e equipaggiamento radio elettronico." osserva Meyers.

UFO, non solo ti permette di esplorare per mezzo di un'opzione di teletrasporto mentre si vola, ma include

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

anche due giochi. Nel primo, Energy Trader, bisogna avvicinare una città a scelta e raccogliere quanta più energia possibile che, se riportata all'astronave madre, orbitante attorno alla Terra, permette di ottenere crediti preziosi. Fra le città in questione vi saranno San Francisco, Miami e Washington DC. Una nota importante: potrà essere utilizzato anche il disco scenario hawaiano. Purtroppo l'UFO non possiede armi così è consigliabile raccogliere il massimo d'energia prima che appaia il messaggio di all'erta della città. Lo stesso quando si punta il beam "risucchia-energia" verso i singoli edifici: raccogliere troppa energia significa disastro assicurato!

Il secondo sottogioco è Earth Craft Cruise, che vi permette di seguire gli aeroveicoli terrestri e attirarli con il raggio trattore al momento opportuno, così da far impazzire i loro piloti.

"La nostra filosofia" dice Myers " è quella dell'integrazione. Ogni prodotto è realizzato così da funzionare con i precedenti, in modo da trarre vantaggio dalle ultime scoperte tecnologiche. La vostra esperienza circa il mondo degli aeroplani sarà così vasta, che potrete uscire e pilotare un apparecchio vero tra non molto. Ecco perché abbiamo prodotto Flight Controls 1." Ciò di cui sta parlando Meyers è una nuova periferica che, collegata la computer, simula accuratamente il controllo di un aereoplano. "Il nostro intento" spiega Myers "è insegnare seriamente a volare ed ecco l'importanza di un corretto metodo di controllo" Attenzione però, perché Flight Controls 1 richiede un dischetto per funzionare ed ogni computer avrà quindi un controllo diverso.

Quindi, se speravate di poterne comprare un solo esemplare e fare a metà con un amico che ha un computer diverso dall'altro, non vi resta che spaccare il porcellino con i soldi guadagnati a Natale. Cosa? Preferite ritornare a Kick Off? Beh, nel caso cambiaste idea e voleste far parte di un club di videopiloti ufficiale, eccovi l'indirizzo: contattate la Computer Pilots Association of America (CPAA), PO Box 25216, Alexandria, Virginia, 22313.

E... buon viaggio!!!

"Insieme, videro la necessità di dare alle persone la sensazione di volare realmente attraverso una semplice simulazione per computer."

Select P.le Gambara,9 Milano
Tel.9043527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 3/4
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GUIDA DI TGM AI SEQUENCER

Una volta comprata l'attrezzatura MIDI necessaria per il vostro amato 16-bit, il passo successivo da compiere è di comprare del Software che faccia funzionare il tutto. Un sequencer è sicuramente un acquisto necessario per chi vuole fare musica, e il mercato software offre un' ampissima scelta, dal piccolo sequencer di pubblico dominio all'ultimo super-professionale programma musicale. Il team di TGM vi spiegherà tutto quello che c'è da sapere sui sequencer.

Fondamentalmente vi sono due principali tipi di sequencers: hardware e software. Quelli hardware sono generalmente delle specie di scatolotti che, una volta agganciati alla tastiera tramite la porta midi, permettono di memorizzare una sequenza di note che poi possono essere riascoltate, modificate, etc.

L'avvento dei Computers ha rivoluzionato i sequencers. I moderni sequencers software, oltre alle possibilita di quelli hardware, offrono una grandissima varietà di altre funzioni che permettono di comporre intere canzoni controllando decine di strumenti. Naturalmente anche i sequencers hardware si sono evoluti, ma non a tal punto come quelli software, e non dobbiamo dimenticare che hanno anche un maggior prezzo e una minore flessibilità. In quest'articolo comunque parleremo solo di sequencers software, anche se molte spiegazioni possono riferirsi egualmente a quelli hardware.

Scegliere bene

Al momento di scegliere il sequencer da comprare, c'è un ben preciso numero di cose che dovete tener presenti affiché la vostra scelta sia resa più facile.

Le canzoni, ai nostri giorni, vengono registrate su più tracce magnetiche (di solito una per ogni strumento) di modo che, se si hanno problemi con la batteria — per esempio — non c'è bisogno di riregistrare l'intera canzone, ma solo la traccia sbagliata. I sequencers funzionano esattamente in questo modo con la differenza però, che le tracce (Traks in inglese) vengono memorizzate nella RAM del computer anziché su di un supporto magnetico. E' quindi importante sapere il numero massimo di tracce che il programma mette a disposizione dell'utente, che variano naturalmente a seconda dell'esigenze e del tipo di musica che si vuole comporre. Molti sequencers dispongono anche di una funzione di MERGE (fusione) delle tracce di modo che il numero di strumenti utilizzabili sia (almeno in teoria) illimitato.

Il secondo punto di cui bisongna probabilmente tener conto, è la vostra abilità a suonare una tastiera (musicale non del computer!). Infatti vi sono principalmente due metodi per inserire una melodia nella memoria del vostro computer. Uno di questi è la registrazione in tempo reale, cioè voi suonate sulla tastiera e il computer memorizza il tutto, consetendo poi di modificare gli eventuali errori e modificare a piacere. Questo è sicuramente il metodo più veloce per comporre una canzone con il sequencer, ma se la vostra abilità di tastierista non è abbastanza elevata non potrete mai comporre musiche complesse. L'altro è il metodo di inserimento passo-passo, vi permette cioè di inserire un componimento nota per nota, usando la tastiera o il mouse. Questo è sicuramente un metodo molto laborioso, ma permette di creare melodie molto belle anche a chi non è abile nel suonare. La maggior parte dei sequencers permettono di utilizzare entrambi i metodi, anche se molti tendono a privilegiare la registrazione in tempo reale.

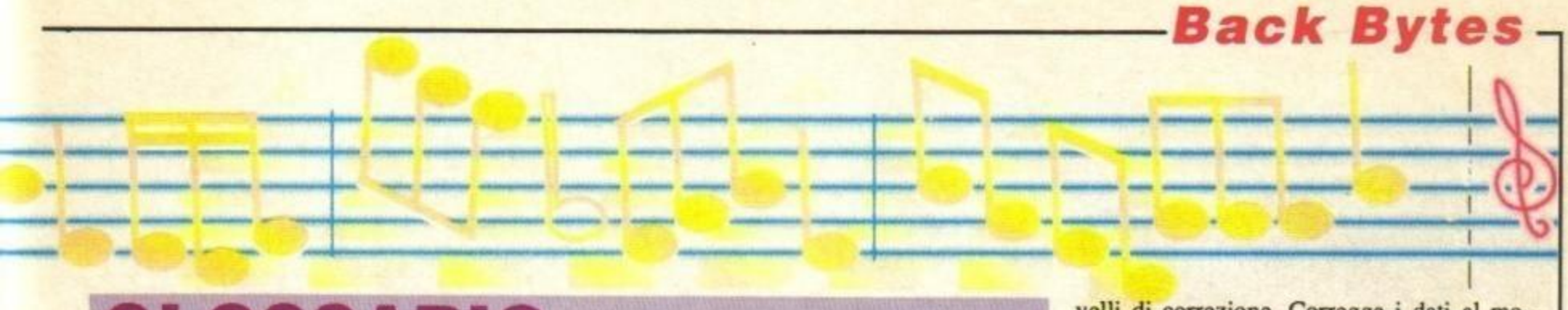
'Console emulation'

Se non avete mai usato un sequencer prima d'ora è sicuramente meglio iniziare con uno che, soprattutto, costi poco, giusto per familiarizzare con le varie procedure di sequencing. Infatti il sequencer non viene di solito utilizzato dal musicista ma, in generale, da una persona specializzata che maneggia anche i mixer e la console della sala di incisone, per questo i sequencers odierni tendono ad emulare le funzioni di una console di registrazione fornendo anche opzioni di Play, Record, FF e REW. Questo rende i sequencers degli atrezzi estremamente utili, ma molto più difficili e meno immediati da usare. Vi sono comunque, versioni demo a basso prezzo della maggior parte dei sequencers disponibili sul mercato, del tutto identiche a quelle funzionanti ma con le funzioni di Save/Load disabilitate. E' quindi consigliabile procurarsi e provare prima, uno di questi dischi-demo, per trovare il sequencer che risponda alle vostre personali esigenze.

Il mercato dei sequencers software è comunque, saturo di una grandissima varietà di packages. Soprattutto quello del Mackintosh e dell'Atari ST (Anche se l'Amiga stà recuperando molto in fretta, non so se avete notato il 2000 accanto alle tastiere del recente concerto di Zucchero trasmesso in televisione). Ovviamente non è che adesso li

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GLOSSARIO

PRODUTTORE: Chi contattare in caso siate interessati all'acquisto del programma.
SISTEMA RICHIESTO: Il minimo necessario per far girare il programma ed utilizzarlo.
TRACCE: Il numero massimo di tracce accettate dal programma.
BPOS: Il numero di Battute Per Ogni Semiminima . Si riferisce alla durata minima di una nota, accettata dal programma. Ogni volta che suonate una nota questa dura un certo lasso di tempo. Questa durata dipende sia dal tempo totale della canzone, sia dalla durata individuale di ogni nota (ricordate educazione musicale alle medie? Croma, Biscroma...). Più alto è il numero, più grande è la scelta di note di diverso tempo. Così un BPOS di 24 vi permette di avere la durata minima di una nota di 1/96 (24 note al posto di una semiminima [1/4] = 24x4 = 96 note al posto di una semibreve [4/4]).
FILTRI MIDI: quando suonate una melodia sulla vostra tastiera, molte volte non volete che tutte le informazioni midi vengano memorizzate dal computer. Delle funzioni midi come il bender possono occupare grandi quantità di RAM. I filtri midi fanno in modo che le informazioni non desiderate vengano appunto "filtrate".
RAPPRESENTAZIONE DATI: Come viene rappresentato lo spartito sullo schermo ? Vi sono essenzialmente tre metodi di rappresentazione. Il Datastream è il metodo più semplice, usa tre simboli per identificare una nota, il primo è una lettera da A a G che identifica la nota, il secondo è un numero che indica l'ottava propria della nota stessa ed il terzo è un numero variabile da tre a cinque cifre che indica caratteristiche proprie della nota come il pitch l'eco etc. Non è comunque molto chiaro capire da uno spartito così composto come risulterà la canzone prima di venire suonata ed è assolutamete sconsigliato nella composizione di melodie molto lunghe, se non volete dare i numeri anche voi.
Alti programmi usano dei metodi grafici di rappresentazione delle note che generalmente si presentano sotto forma di starne barrette di lunghezza diversa le quali stanno ad indicare la durata di ciascuna nota. Se non sapete leggere uno spartito questo metodo vi permette di avere un'idea della canzone prima che venga suonata.
Il terzo ed ultimo metodo è quello tradizionale, andato fuori moda da un po' di tempo, da quando cioè è d'uso suonare uno strumento senza conoscere la teoria musicale. Anche se mi sembra che attualmente si stia ritornando sui propri passi, in quanto negli ultimi sequencer si è ripreso ad usare gli spartiti tradizionali, risulta certamente più chiaro degli altri metodi e se non lo sapete leggere, è meglio spendere un po' di tempo ad imparare le notazioni musicali, ve ne sarà sicuramente d'aiuto per comporre le vostre canzoni e per leggere quelle degl'altri.
COMPOSIZIONE: Come il sequencer permette di comporre le vostre canzoni, quali "attrezzi" vi fornisce per modificare lo spartito.
QUANTIZZAZIONE: La "Quantization" è una caratteristica dei sequencer più evoluti. E' praticamente una correzione degli errori praticata automaticamente dal computer mentre voi state suonando. Consiste, di solito, nel correggere piccoli errori di tempo della vostra melodia, ma se il vostro modo di suonare è particolarmenete brutto, i risultati non sono molte volte quelli previsti. Questo difetto è stato risolto dalla nuova generazione di sequencers "intelligenti" che sono in grado di riconoscere, nei limiti del possibile, il vostro stile di musica e quindi di correggere in modo appropriato.
COMMENTO: Che cosa ne pensiamo noi di TGM e a chi consigliamo il programma, tenendo conto della facilità d'uso, del prezzo e delle caratteristiche generali.

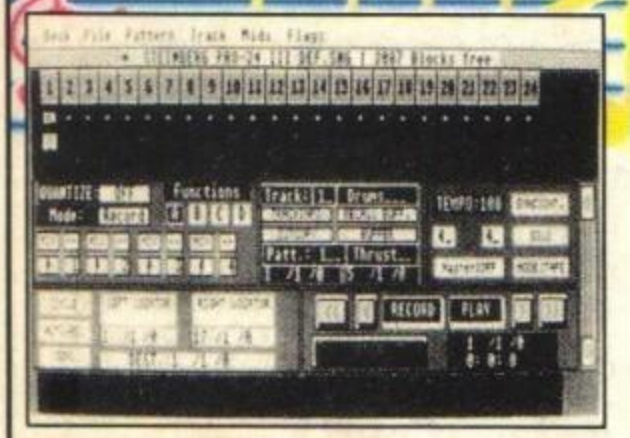
recensiremo tutti uno ad uno (non basterebbe un TGM intero) ma cercheremo di darvi un'idea sui principali sequencers disponibili aiutandovi a scegliere il più adatto alle vostre esigenze.

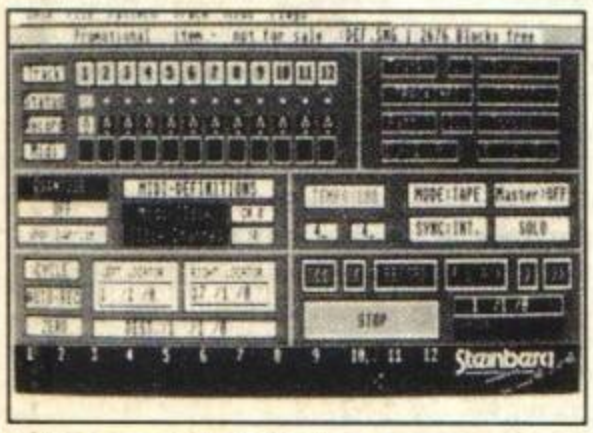
TITOLO: Ministudio
PRODUTTORE: Ladbrooke Computing International: 33 Ormskirk Road, Preston PR12QP Tel. (0722)203166.
PREZZO: £99.95
SISTEMA RICHIESTO: Atari 520ST
TRACCE: 20 tracce polifoniche. Puoi memorizzare su una traccia alla volta. Le tracce possono essere fuse assieme, ma poi tutte le informazioni provenienti da quella traccia possono essere mandate ad un solo canale midi.
BPOS: 24.
FILTRI MIDI: Nota on/off, bender, aftertouch.
RAPPRESENTAZIONE DATI: Datastream
QUANTIZZAZIONE: Vi sono più livelli di correzione. Corregge i dati al momento dell'inserimento, ma una copia dei dati inseriti viene memorizzata in un buffer per essere richiamata se la correzione non è gradita. Le opzioni di STACCATO e di LEGATO vengono automaticamente inserite se necessario.
COMPOSIZIONE: le canzoni sono assemblate registrando differenti serie di note che vengono unite per formare una traccia. Questo è un metodo molto flessibile di registrazione, e permette di remixare velocemente una canzone. Vi è un massimo di cento serie di note che possono essere memorizzate (ma in ogni serie possono essere memorizzate ben 647 note). Se siete abituati ad usare delle sequenze di note corte, che vengono ripetute nel modo che volete, vi troverete molto bene con questo programma.
COMMENTO: Il miglior pregio di Ministudio è la sua eccezzionale facilità d'uso. Lo schermo principale si presenta molto simile ad una vera console. Ognuna delle venti tracce ha il proprio volume regolabile anche mentre la canzone viene suonata. Il programma in se stesso non è particolarmente sofisticato. Stranamente non vi è una "drum bar" separata, ma le percussioni vengono inserite nelle tracce come un qualsiasi strumento. Considerato tutto Ministudio non è un cattivo sequencer, anche se il prezzo può sembrare un po' elevato, ma ha sicuramente un miglior rapporto prezzo/prestazioni del PRO 12 che costa anche di più.

TITOLO: PRO 12
PRODUTTORE: Steinberg. Distribuito da Envelode Soundworks: The Studios, Church Street, Stonesfield, Oxford OX7 2PS. Tel. (099 389) 8484.
PREZZO: £129.
SISTEMA RICHIESTO: Atari 520ST.
TRACCE: 12 tracce polifoniche. Si può memorizzare solo su di una traccia alla volta.
BPOS: 24
FILTRI MIDI: Qualsiasi informazione midi.
RAPPRESENTAZIONE DATI: questo sequencer usa la rappresentazione tradizionale delle note, che va benissimo per gli strumenti ma, siccome anche qui non è prevista una "drum bar", risulta un po' ostica nella lettura delle percussioni.
QUANTIZZAZIONE: la più semplice possibile, corregge le note avvicinandole il più possibile al valore di correzione impostato dall'utente.
COMPOSIZIONE: Le canzoni vengono

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Il PRO 12 della Steinberg, costa un po' troppo rispetto a quello che offre, sopratutto paragonato al suo, molto migliore, fratellone PRO 24 (in alto); entrambi per Atari ST.

create concatenando dei "pattern" (sequenze di note) insieme. Non c'è purtroppo la possibilità di fondere più tracce in una, e data la scarsità di tracce disponibili, è davvero una grave mancanza.

COMMENTO: PRO 12 non è certo quello che potrebbe definirsi un buon sequencer, il programma è un po' troppo povero, e il suo prezzo troppo alto per indirizzarsi al mercato hobbistico. In definitiva il PRO 12 costa troppo per quello che offre.

TITOLO: PRO 24
PRODUTTORE: Steinberg.
PREZZO: £300
SISTEMA RICHIESTO: ATARI ST con minimo 1Mb di RAM.
TRACCE: 24 tracce polifoniche. Anche qui si può registrare solo su di una traccia alla volta, ma è prevista anche una speciale opzione di registrazione multipla che permette di registrare su di un massimo di quattro tracce la sequenza ricevuta dalla tastiera — utile quando si vuole che una stessa sequenza sia suonata da più strumenti. Importante è anche la funzione di "merge" delle tracce che permette di indirizzare i dati a differenti canali MIDI, in questo modo è possibile avere teoricamente un numero infinito di tracce, senza alcuna perdita della qualità di riproduzione.
BPOS: 24.
FILTRI MIDI: Qualsiasi informazione standard midi.
RAPPRESENTAZIONE DATI: Datastream, barrette oppure una rudimentale notazione tradizionale. Presente una griglia a parte per le percussioni, molto semplice da usare, potete chiamare ogni strumento per nome dopo averlo predefinito all'inizio, il tempo ed il volume vengono identificati da un simbolino romboide che varia nella forma a seconda del valore.
QUANTIZZAZIONE: C'è una grande varietà di correzioni possibili, ad esempio

Realtime — il sequencer intelligente

TITOLO: REALTIME — The Intelligent Sequencer
PRODUTTORE: Intelligent Music, distribuito da MCMXCIX, 9 Hatton Street, Londra NW8 8PR. Tel. (01) 724 4104.
PREZZO: £249
SISTEMA RICHIESTO: Atari 520ST.
TRACCE: 256!, non c'è una funzione di "merge", ma chi ne ha bisogno?
BPOS: 192.
FILTRI MIDI: Qualsiasi informazione midi.
RAPPRESENTAZIONE DATI: Lo spartito viene rappresentato come una strana combinazione di barre, icone, dati numerici, e all'inizio può sembrare un po' difficile da interpretare, ma in seguito si scopre che è molto più comodo di altri sistemi (per esempio come la tastiera dello spectrum).
QUANTIZZAZIONE: Si può scegliere se correggere in modo globale, o correggere le note dati particolari parametri. Ad esempio si possono far correggere tutte le note che non siano minori di 1/4 e farle diventare di 1/8, in questo modo tutte le note che rientrano in questo "range" verranno trasformate, mentre quelle escluse, rimarranno inalterate.
COMPOSIZIONE: Realtime non usa il normale metodo di assemblaggio delle "frasi", come PRO 24, ma le diverse sezioni vengono agganciate assieme per formare una canzone finita. Una sezione può essere lunga quanto si vuole e includere anche tutte le 256 tracce. Così una sezione può, ad esempio, essere l'introduzione della canzone, la sezione due può essere il ritornello, e così via.
COMMENTO: Realtime è assolutamente meraviglioso. E' impossibile qui descrivere tutte le opzioni di questo fantastico programma, perché principalmente non abbiamo abbastanza spazio, ma cercheremo comunque di darvi un'idea della sua potenza descrivendovi le più impressionanti.
In Realtime non c'è una vera differenza trà l'inserimento delle note in tempo reale o passo-passo, ma questi due metodi sono praticamente intercambiabili in qualsiasi momento. Posizionandosi, ad esempio, in un punto qualsiasi dello spartito con il mouse, la sequenza di note suonata sulla tastiera verrà inserita a partire da quel punto, spostando o cancellando le note precedenti a seconda delle esigenze.

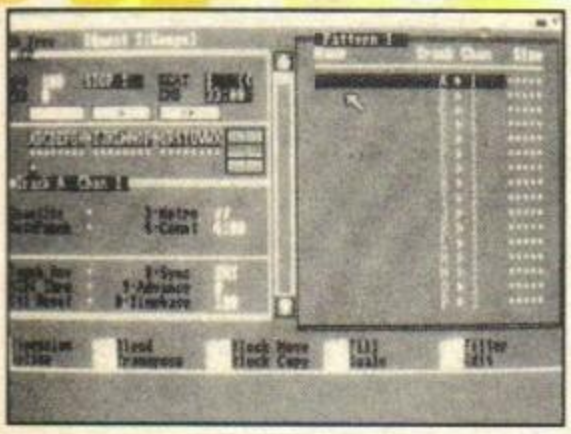
Un'altra fantastica possibilità che ci dà Realtime è quella di chiamare gli strumenti controllati dal nostro computer per nome, e non riferendoci al canale midi a cui essi sono collegati, questa è sicuramente una comodità molto piacevole quando al nostro computer sono collegati una discreta quantità di "devices", e ci evita di ricordare a memoria il canale midi per riferirsi al sampler o quello per riferirsi alla tastiera, basterà indicare al computer che quella traccia và mandata al FZ10M o alla Roland, piuttosto che al canale 6 o al canale 5. La stessa cosa vale per i suoni predefiniti della tastiera o delle percussioni, finalmente potete dire "suona questa sequenza con il suono pianoforte (o vibrato-1 o anche grancassa)" anziché il solito "suono 35, 96, ecc.".

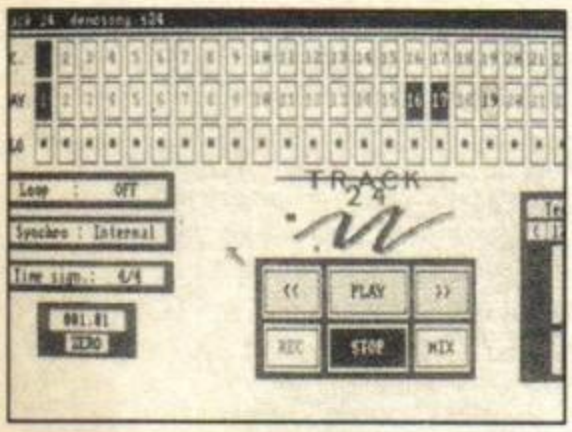
Vi è poi la possibilità che il computer riempia per voi delle tracce con pattern predefiniti dall'utente, cioè voi inserite il tipo di note che volete e la densità con cui queste devono apparire, e il programma costruisce delle melodie (o dei ritmi) riempiendo un range da voi predefinito. Questo metodo è molto utile per inventare nuovi ritmi, ma anche nuove melodie volendo.

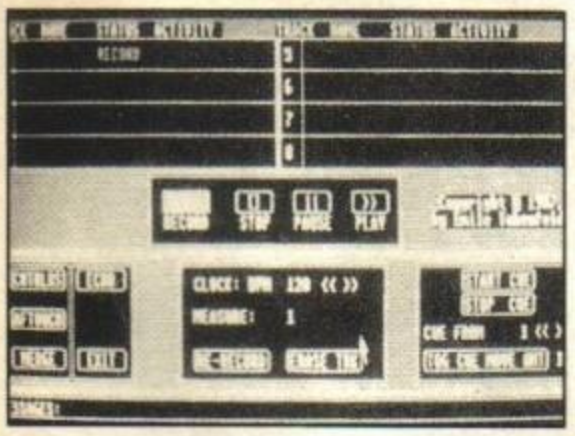
Concludendo quelli dell'Intelligent Music hanno scritto IL sequencer per la gente che vuole fare musica, non vi dovrete mai preoccupare se vi sono abbastanza tracce per quello che dovete fare, o ricordarsi a quale maledetto canale midi bisogna mandare la sequenza per farla suonare alla tastiera, l'unico appunto che forse, possiamo rivolgergli è che c'è bisogno di un po' di tempo per abituarsi al modo in cui lo spartito viene visualizzato, ma tutto sommato è uno dei migliori che mi sia capitato di vedere riguardo alla leggibilità, oltre a funzionare bene sia per le melodie che per le percussioni.
Questa piccola recensione ha comunque solo descritto marginalmente le infinite possibilità che Realtime offre, quindi, se volete entrare seriamente nel mondo della musica, tirate fuori i soldi necessari e godetevi questo programma.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







Due sequencer per Amiga: Quest 1 (in alto), non imparerete mai ad usarlo seguendo il bruttissimo manuale, e oltretutto, offre molto meno rispetto a Track 24 (al centro); E uno per Amiga e ST — Dr T's MIDI Recording Studio (in basso) — ottimo per chi vuol iniziare spendendo poco.

l'opzione "over quantize" riconosce automaticamente il vostro stile e corregge di conseguenza. Il programma riconosce e corregge anche gli accordi.

COMPOSIZIONE: PRO 24 può essere usato facilmente come un registratore. Le tracce possono essere poi tagliate, spostate, e ogni singola traccia può contenere più informazioni conducenti a diversi canali midi.

COMMENTO: Questo è un sequencer di quelli che definiscono lo standard. E' uno dei più usati negli studi di registrazione musicali, le opzioni disponibili sono impressionanti per quantità e potenza, forse è proprio questo il suo unico difetto, infatti senza il manuale è impossibile districarsi tra la miriade di opzioni disponibili, assolutamente sconsigliato quindi per iniziare, anche perche il prezzo non è certo molto appetibile, consigliato solo a chi se lo può permettere ed ha una attrezzatura midi abbastanza completa da sfruttare il programma a fondo.

TITOLO: Midi Recording Studio
PRODUTTORE: Dr T: Distribuito da Miditech: The Colosseum, Cookridge Street, Leeds LS2 3AW. Tel. (0532) 446520.
PREZZO: £49.95.
SISTEMA RICHIESTO: Atari 520ST. Qualsiasi Amiga con interfaccia MIDI.
TRACCE: Otto tracce polifoniche.
BPOS: 96
FILTRI MIDI: Nessuno.
RAPPRESENTAZIONE DATI: Datastream.
QUANTIZZAZIONE: Nessuna.
COMPOSIZIONE: Il programma funziona più o meno come un normale registratore — registra però direttamente nelle tracce anziché memorizzare prima delle sequenze, tuttavia si possono inserire note nel mezzo di una traccia e sono diponibili le opzioni di "cut" e "paste" per modificare o muovere parti di tracce.

COMMENTO: MRS è raccomandabile a chi vuole entrare nel mondo midi spendendo poco, si può addirittura fare a meno di una tastiera, in quanto si può usare il chip interno del proprio computer per generare i suoni, sull'Amiga è possibile anche importare i suoni in formato IFF. Il sequencer in se stesso è molto semplice da utilizzare e possiede una discreta quantità di opzioni, è quindi ottimo per i principianti.

TITOLO: Track 24
PRODUTTORE: Musilog, distribuito da Miditech.
PREZZO: £75.
SISTEMA RICHIESTO: Qualsiasi Amiga con interfaccia MIDI.
TRACCE: 24. La traccia 23 è riservata per gli accordi, mentre la traccia 24 viene usata per memorizzare sequenze per le percussioni o simili. Più tarcce possono essere anche mixate assieme per liberarne altre.
BPOS: 48.
FILTRI MIDI: Tutte le informazioni standard midi.
RAPPRESENTAZIONE DATI: La notazione tradizionale standard.
QUANTIZZAZIONE: Vi sono due possibili correzioni automatiche, il tempo e la durata delle note.
COMPOSIZIONE: Track 24 registra le informazioni midi direttamente nelle tracce e non usa l'usuale metodo dei "pattern", questo metodo risulta comodo nella composizione di una canzone ma poi dà problemi se vogliamo remixare la nostra canzone. Sono presenti comunque le funzioni di taglia e incolla (qui chiamate "Punch in/out") ed è possibile memorizzare una sequenza in un qualsiasi punto di una traccia.

COMMENTO: Track 24 stà a dimostrare che anche l'Amiga può avere dei buoni programmi midi, certo non all'altezza dei professionali dell'ST ma certo ottimi in campo hobbystico. Infatti La facilità d'uso e la flessibilità di Track 24 ne fanno un sequencer ottimo per il settore amatoriale, il manuale è di sole 36 pagine, ma dice tutto quello che serve, senza inutili fronzoli e complicazioni, e in un'attimo sarete già a comporre le vostre canzoni senza passare per lunghe procedure di setup, caratteristiche dei programmi più evoluti. Dobbiamo poi ricordare un'importantissima funzione di Track 24, che non tutti i sequencers hanno, il programma permette di memorizzare su di un dischetto tutti i suoni della vostra tastiera e ricaricarli all'occorrenza. Questo è utilissimo ad esempio, quando si usano molti suoni diversi per ogni canzone.

TITOLO: Quest 1
PRODUTTORE: Sound Quest, distribuito da Miditech.
SISTEMA RICHIESTO: Qualsiasi Amiga con interfaccia midi.
TRACCE: 24 tracce polifoniche.
BPOS: 24.
FILTRI MIDI: Qualsiasi informazione midi.
RAPPRESENTAZIONE DATI: Datastream.
QUANTIZZAZIONE: Corregge solo la posizione delle note.
COMPOSIZIONE: Le sequenze sono memorizzate come "frasi" che vengono poi concatenate per formare una traccia. Sono disponibili un massimo di 96 frasi per ogni traccia, cioè 2304 sequenze diverse in 24 tracce.
COMMENTO: La cosa peggiore di questo programma è sicuramente il manuale, oltre ad essere scritto male dice anche poco, e questo peggiora notevolmente il giudizio globale sul programma, in quanto all'inizio si fà molta fatica ad usare il sequencer, comunque, anche dopo aver imparato ad usarlo, il rapporto prezzo/prestazioni è sicuramente inferiore a quello di Track 24.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Ah, gaudio e tripudio! Sono ancora vivo e finalmente torno a scrivere con il mio amato sedici bit! Non che il 64 fosse scarso, ma usando questo WP, indubbiamente, è tutta un altra cosa. Questa è una Posta speciale: esattamente un anno fa approdavo in quel fantastico porto di mare che è la redazione di The Games Machine. Ne è passato di tempo: io mi sono divertito, mi auguro che per voi sia stato lo stesso. Ma non perdiamoci in divagazioni spazio temporali e torniamo al presente (a proposito, l'avete visto Ritorno al Futuro parte seconda? Stupendo!). Gli argomenti non mancano e le lettere lo dimostrano: prosegue il fenomeno verificatosi in precedenza, cioè aumentano i sedicibittisti quindi aumentano i lettori e quindi gli scrittori, totale molte più lettere ed argomenti interessanti di prima. Ottimo. Buttiamoci ora senza indugio e buona lettura!

SCORRETTEZZE

Cara TGM,
o meglio cari lettori, come molti ormai sapranno, ci sono riviste italiane che recensiscono giochi non ancora immessi sul mercato. Basta vedere la recensione di SPACE ACE che usa fotografie apparse nelle anticipazioni di altre riviste oppure in demo molto diffusi. Un'altra recensione fasulla è BLACK TIGER, un gioco che non dovrebbe apparire sul mercato fino ai primi del '90, ma che è stato recensito a pieni voti su --- (evitiamo di nominare la rivista da te citata per educazione, VFC). Questa scorrettezza nel confronto delle altre riviste potrebbe essere sconveniente perché, come si sa, qualcuno potrebbe denunciare questi metodi illegali. Poi da quanto mi risulta la versione finale di SPACE ACE potrebbe usare sei dischetti invece di cinque oppure occupare il solito mega, andando contro tutte le previsioni e tutte le recensioni. Non mi resta che salutare tutta la redazione che con queste sedici pagine in più ha perfezionato una già perfetta rivista e in particolare Bonaventura Di Bello che ha posto questo problema nell'editoriale di ZZAP! e di TGM. A proposito di quelle riviste... perché non lasciarle consumare dietro un vetro offuscato di una buia edicola? Compreso il messaggio? Vi ringrazio e alla prossima.
THE ALTERED BEAST alias SANNA STEFANO
PS: Buon Natale

Cosa ci vuoi fare, Stefano, c'è chi fa queste cose, e fa proprio del terrorismo editoriale, in quanto non informa, ma getta scompiglio e confusione. Il mondo è pieno di untori e falsari che non riuscendo a stare al passo della concorrenza si riducono alle più bieche scorrettezze pur di non affogare. Fortunatamente i lettori di TGM sono attenti e sanno riconoscere un Van Gogh da una crosta.

I VIDEOGAMES DEL FUTURO ovvero IL FUTURO DEI VIDEOGAMES di Giuseppe De Rosa (terza puntata)

Riassunto delle puntate precedenti: l'eroe della situazione, Johnny, è alle prese con un videogioco molto, molto realistico. Un realismo però fittizio, creato solo grazie all'uso della neococaina, una sorta di droga in pastiglie che si scioglie in bocca. Il che non sembrerebbe poi tanto fantascientifico, ma il fatto è che ci troviamo in un futuro non ben precisato, e comunque resta il fatto che Johnny si trova in gravi difficoltà, in quanto jet nemici stanno per dare il colpo di grazia al suo velivolo. Che succederà, ora? (State tranquilli, non muore, ci sono altre 28 puntate... VFC)

Johnny ha appena il tempo di chiedersi come mai il nemico adotti con tanta facilità queste tattiche suicide, e poi il suo aereo esplode, distruggendo anche quello nemico alle sue spalle. L'altro aereo nemico, quello che aveva sparato i missili, viene a sua volta distrutto dai rottami incandescenti dei due aerei. Johnny ha perso una vita e il videogame ha un modo tutto suo per farglielo capire: per tre secondi Johnny si ritrova cieco, sordo e privo di qualsiasi sensazione tattile, anche a livello epidermico. Perfino l'olfatto e il gusto gli vengono scollegati. E' la simulazione più simile alla morte che il videogame è in grado di approntare ed è anche la cosa che affascina di più Johnny, anche se quei tre secondi sono terrificanti. La partita ricomincia e Johnny continua a giocarla discretamente bene per un'altra quindicina di minuti, perdendo (e morendo), altri due caccia ma guadagnandosene uno bonus. Ad un tratto però, la simulazione comincia a perdere consistenza, spessore, e quasi immediatamente Johnny si ritrova a guardare sullo schermo delle immagini improvvisamente prive di realismo. I biochips hanno ripreso a funzionare e subito hanno annullato l'effetto della neocaina, il gioco se ne è accorto e ha interrotto gli impulsi della fascia di interfaccia. Johnny mormora il suo solito "vaffanculo" e si

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

toglie la fascia. Sullo schermo il suo ultimo caccia precipita e la scritta GAME OVER va a riempire tutto lo spazio disponibile. Johnny controlla le tasche ma non riesce a trovare altri soldi. Saluta il gestore ed esce dalla sala giochi. Appena fuori si accorge che ha nuovamente dimenticato dov'è che ha lasciato le chiavi di casa.
FINE

Bel racconto, molto cyber, poco punk, che mi ricorda molto le atmosfere cupe di Dogfight, naturalmente di Gibson, anche se ora che mi viene in mente, Dogfight non l'ho affatto letto... In questa vita, comunque... (o in questa dimensione, eh, MBF?; NdBDB)

HORROR STORY

Cara redazione di ZZAP!,
siccome ho notato che avete apprezzato la TGM letter story (apparsa sul numero 13 e scritta da Stefano Sanna), ho deciso di scrivere anch'io una story, dal titolo TGM ERROR STORY che non riguarda naturalmente i vari errori grammaticali o di stampa.
N.1 Alla TGM review (pag. 17) oltre a sbagliare la pagina della maggior parte dei giochi includete IKARI WARRIORS che, però, non compare nella rivista.
N. 2 La prima delle 7 foto a pagina 24 è capovolta e a pag. 50 la recensione di Chelnov è interrotta e riprende nella pagina precedente!
N. 3 In questo numero accade qualcosa che, ora, può essere considerato un "peccato di gioventù". Voi che avete sempre detto di recensire solo software originale pubblicate una foto di Menace (pag 49) proveniente da una copia pirata. Come mai me ne sono accorto? Semplicissimo, la prima foto a pag. 49 appare chiaramente come la foto di Menace con il trainer in quanto i cannons ed i lasers sono entrambi, ed allo stesso momento, al massimo della potenza; ogni lettore con una copia originale di Menace può constatare che ciò è impossibile.
N. 4 A "prossimamente sui vostri monitor" a pag. 17 pubblicate due screens (il plurale, in inglese, si fa aggiungendo una s; NdBDB) [quando si usano termini inglesi in un contesto italiano, è d'uopo evitare la 's' del plurale... intesi?) di Robocop che secondo voi sarebbero quelle della versione Amiga, ne siete ancora sicuri?
N. 5 A pag. 74 c'è una foto con scritto : "spesso nella nostra redazione i 16 bit lavorano affiancati..." E, guarda caso, diverge solo nella sua grandezza da quella che appare nel numero 6 a pag. 24 sottotitolato: Chris Humpreys a caccia di bug fra i 16 bit (Ebbene sì, hai scoperto la verità: Chris viene a lavorare qui in redazione!; NdBDB).
N. 6 A pag. 41 la foto di Menace e Joan of Ark sono invertite.
N. 7 Il parere di TGM riguardo alle pagelle era apparso nella posta del numero 3 "... Possibile che tutto debba essere quantificato? ... Che facciamo, ripetiamo le pagelle di ZZAP! a tutte le voci tranne GRAFICA e SONORO?". In questo numero tale posizione "anti-pagellistica" è avvalorata dal "giudizio" di IK+, a pag. 32 e di GAUNTLET II a pag. 42. La soluzione di Dragon's Lair, a pag. 77 è in molti punti sbagliata.
N. 8 Inizia la telenovela che ha come protagonista la pubblicità, pag. 26, del primo numero di TGM SOFTWARE.
N. 9 La seconda puntata della telenovela appare a pag. 35. Il motto è "ORA IN EDICOLA O MAI PIU'".
N. 10 La terza puntata della telenovela più seguita dai videogiocatori è a pag. 81. Questa volta il motto è "ANCORA IN EDICOLA PER VOI".
N. 11 Puntuale come un orologio svizzero appare la quarta puntata di TGM software a pag. 24. Il motto di questo mese è "SE MAOMETTO NON VA ALLA MONTAGNA, E' LA MONTAGNA CHE VA DA MAOMETTO". Per quale motivo? Semplicissimo, se voi non volete andare in edicola per comprare TGM software, da oggi, versando 13.500 sul cc postale, TGM SOFTWARE verrà da voi.
N. 12 e 13 Per uno sciopero indetto dai doppiatori, la quinta, pag. 24, e la sesta, pag. 66, puntata di TGM SOFTWARE sono identiche alla quarta.
N. 14 Al posto della telenovela, soppressa a causa dell'indice di ascolto sceso al 19%, appare dapprima l'annuncio di una nuova produzione, pag. 67, già preannunciata nel n. 9 a pag. 51, e poi, la messa in onda di tale produzione: la pubblicità del secondo numero di TGM SOFTWARE è a pag. 68.
N 15 Per motivi tecnici non è pronta la seconda puntata della nuova telenovela e, così, i dirigenti di TGM sono costretti a mandare in onda la prima puntata di TGM SOFTWARE N. 2 , the revenge. La recensione ed il giudizio di POWERDRIFT (pag. 30) dicono esattamente l'una l'opposto dell'altro: "A prima vista può sembrare facile, ma quando si cominciano ad incontrare circuiti con salti incrociati, curve sopraelevate e a gomito, ci si rende conto che forse era meglio restare a casa..." e "Il gioco è esasperatamente facile". A pag. 18 e 19 sono pubblicate quattro foto do ONSLAUGHT: la prima e l'ultima sono uguali.
Curioso di vedere se pubblicate anche la mia story, vi porgo i miei saluti.
A presto.
Nicola Quattrini
PS: in copertina mettete la foto od il disegno di un programma da voi recensito o che recensirete il mese dopo (WEIRD DREAMS apparso nel numero 7 e recensito nel numero 11, POWERDRIFT nel 14 e recensito nel 15, ed infine HARD DRIVING apparso sul 15)
PPS: Accogliete questa lettera con filosofia e ricordate che errare è umano e che sbagliando si impara. A tale proposito devo ammettere che nei numeri dall'8 al 14, non ho trovato nessun errore.
PPPS: Ringrazio Simone Novarro per la gentile collaborazione nella realizzazione di questa story.

Accidenti, mai vista tanta pignoleria! Certo, anche i grandi sbagliano, anche se alcuni errori come invertire foto o altre inezie, mi sembra abbastanza superfluo riportarli con tale esasperata precisione: noi siamo i primi ad accorgercene e ciò ci rincresce, ma a volte la stanchezza gioca brutti scherzi (questa l'ho già letta da qualche parte). Mi pare però opportuno precisare che alcune tue accuse, Nicola, sono del tutto infondate. Il MENACE recensito sul numero 3 non è affatto una copia trainer pirata, (sarebbe il colmo!), non è altro che l'originale "truccato" con opportune poke, e mi pare che non ci sia niente di illegale, visto che è dalla notte dei tempi che le riviste di videogiochi pubblicano tips et similia, compresa la nostra, cosa ci vieta di usufruirne noi stessi? Le immagini di ROBOCOP pubblicate sul numero 4 ci erano state inviate dalla OCEAN su un bollettino: si trattava di uno scherzo della software house di Manchester. Anche noi nutrivamo molti dubbi, potenzialità dell'Amiga a parte... Sul numero 7 le recensioni di IK+ e di GAUNTLET II corredati di pagelle in versione ri-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dotta erano un esperimento dei recensori, che si sono resi conto dell'inutilità di tale espediente: le pagelle sono superate, ma nulla gli impediva di provare loro stessi. A proposito della presunta telenovela del TGM SOFTWARE mi pare che una pagina di pubblicità non sia poi tanto irritante: dopotutto è un nostro prodotto, e difficilmente lo vedremmo pubblicizzato su K o su altre riviste...

Ed orà, a grande richiesta...

POSTA BREVIS ovvero DI TUTTO, DI PIU'

Benvenuti nello spazio "riempi pista", anzi, direi "riempi posta", (ah, ah, ah) che raccoglie un gran numero di missive opportunamente spremute. Partiamo con MARCO BUCCIONI di Firenze che si lamenta di alcune foto a suo parere difettose che appaiono su TGM: le foto non sono affatto difettose (le nostre funzionano; VFC2), in realtà quelle che vedete nelle pubblicità, vengono leggermente ritoccate per far apparire il gioco migliore di quello che è in realtà. MARCO prosegue domandandoci perché le conversioni dei giochi da C64 ad Amiga fanno così schifo. Probabilmente ti starai riferendo ad Hawkeye ("Occhiaie" pronunciato da Steve) e simili... Su questo ho una teoria personale: quando un C64 viene spremuto allo stremo per tirare fuori una grafica eccezionale ed un sonoro fantascientifico (vedi Hawkeye) per un otto bit, difficilmente viene trasferito in modo adeguato su un sedici bit perché o diventa troppo simile al gioco sul computer minore, e quindi è scarso per un sedici, oppure viene alterato troppo, rendendolo completamente differente dal gioco originale (oppure ancora perché i programmatori sono veramente scarsi, e nel caso di Hawkeye stendiamo un velo pietoso)... Passiamo oltre... Non si contano più ormai gli insulti epistolari, sempre più feroci, a The Nazist... I primi che mi capitano sotto gli occhi sono di M. GRAZIANO, RIO, LORENZO SPETTOLI e molti altri: BIG BEN HA DETTO STOP. GIUSEPPE DE ROSA di Palermo, il nostro gibsoniano ci ha inviato la sua TOP CHART 1989, ovvero i migliori giochi (secondo lui) dell'anno appena conclusosi. Se ci riusciamo, cercheremo di farne una anche noi, in grande. Grazie, comunque. CHRISTIAN S. è disperato perché ha comprato originale CHASE HQ e TURBO OUT RUN... Hai visto cosa succede a non aspettare TGM! GIULIANI SIMONE chiede a gran voce più articoli del tipo BELLI E NON LI VEDREMO MAI PIU': non preoccuparti, è in preparazione BRUTTI E LI VEDREMO RARAMENTE. Scherzi a parte, di articoli così ne vedrai ancora... FABIO GATTARI dalla provincia di Macerata concorda con la lettera di RICCARDO CECCATO apparsa in precedenza su TGM, ma afferma che "la proposta di comprare solo giochi piratati è sbagliata, molto meglio quella della redazione, che ci invita tutti a spedire lettere e cartoline per dimostrare che i possessori di Atari esistono". A proposito di tali lettere e cartoline, ne ho viste ben poche, e lo dico in modo assolutamente imparziale. Dove siete, ataristi? L'unica cartolina che ci è giunta è di un anonimo di Chioggia. Ma la Posta Brevis non è terminata: tanto per cambiare, torna FFS con una lettera su carta igienica, (aridaye), e scritta sul cartoncino delle cassette musicali, per la cronaca, su una BASF LH-EI. Il nostro amico ci chiede di non chiamarlo Ferrovie: faremo il possibile, Ferrovie, stanne certo. La citazione del mese è nuovamente di THE ALEX: L'AMIGA LOGORA CHI NON CE L'HA. Grazie mille per tutti i biglietti d'auguri che ci avete inviato: già che c'eravamo avremmo potuto fare un concorso del tipo BIGLIETTO D'AUGURI 1989, ma non me n'è sembrato il caso... La PB (Posta Brevis) vi saluta per lasciare il posto alla...

POSTA - secondo tempo -

VIOLENZA DIGITALE, CAPITOLO FINALE?

Spett.le redazione di TGM,
siamo un piccolo gruppo di pirati, tanto pè cambià. Innanzi tutto vogliamo precisare che, nonostante la nostra "attività"", non disdegnamo di acquistare programmi originali, quando questi lo meritano veramente (es. Rocket Ranger, Falcon F16, Populous, Zak MCKracken, Digiview 2.0, Prowrite, ecc). Naturalmente, quando alla nostra "preziosa" vista vengono sottoposti obbrobri del tipo di Human Killing Machine, tutti i giochi della Titus, Thunderblade, tutti gli ignominiosi aborti informatici che gente senza materia grigia osa definire opera dell'intelligenza umana (senza fare nomi... The GOI) (e il resto della frase che fine ha fatto? VFC) . Del resto anche Roberto Gianmarco ha evitato una spesa inutile grazie ad una copia pirata di Heroes of The Lance (anche se a me piace, de gustibus non est disputandum). Fatte le dovute presentazioni -virgola- veniamo al sodo. VOGLIAMO dire la nostra sulla violenza nei Video Games. C'è gente che pensa che Barbarian 1 e 2 siano violenti, ma hanno mai visto SPLATTER HOUSE, NARC e il più violento e truce in assoluto, TORTURE DUNGEON (per i fanatici del genere sado, personalmente non l'ho mai visto in sala giochi, l'ho trovato solo in un piccolo bar di periferia, dove si aggiravano loschi figuri) ? Forse si arriverà al punto che per giocare ai videogiochi violenti in sala giochi, si dovrà entrare in una sala isolata, tipo cinema a luci rosse. Secondo noi è meglio sfogare i proprio istinti violenti con dei semplici sprite piuttosto che andare la domenica allo stadio a tirare innocue bottiglie piene di alcool e a fracassare teste con spranghe di ferro. Non capiamo come certi puritani pensino ai videogiochi, quando nella nostra società "civile", la violenza è il pane quotidiano. A proposito (attacco diretto alla VFC) : a Bubble Bobble ci giocherai te, noi preferiamo NARC (opinione personale di due eretici sulla quale mi permetto di nutrire molte riserve!) . Per quanto concerne il razzismo, ci sembra che vi siate lanciati in qualcosa troppo grande per una rivista di computer, anche perché il problema non sussiste al livello di giochi (si tratta di programmi di scarsa diffusione, riservati solo a pochi adepti fanatici, che sono estremamente difficili da reperire, e che, comunque, nessuna persona sana di mente userebbe una volta che ne fosse venuta in possesso) , e sul lato puramente ontologico, beh, inutile fare commenti, c'è, c'è sempre stato e, forse, ma fooorse non ci sarà più tra un paio di secoli, nel frattempo è meglio pensare ai videogiochi, restando con i piedi per terra. Non diciamo niente della rivista, perché è sottointeso che... A voi il dubbio amletico. A proposito della pirateria in sala giochi, che voi non definite preoccupante, dovete sapere che nelle sale giochi

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

della nostra città, non uno, ma la maggior parte dei giochi sono piratati (in vita mea non ho mai visto OPERATION WOLF, in compenso ho giocato fino alla spasimo a OPERATION BEAR, non so se...)
Firmato THE WATCHMEN
PS
La lettera è stata scritta a quattro mani, anche se è stata creata e studiata da tutto il trio.
PPSS
Il fanatico di Torture Dungeon è lo stesso di Bubble Bobble, lo avreste mai detto, eh?
PPPSSS
Ah, quasi scordavo i saluti... W i METALLICA, SKIANTOS, IRON MAIDEN, GUNS'N ROSES, WASP (non ha niente a che fare con la celebre scritta razzista) ecc. Fine.

Dopo un ondata di moralisti che condannavano in modo netto la violenza,presunta o meno, nei videogiochi c'è ora una frangia che sdrammatizza il tutto. Riguardo al razzismo, anch'esso presunto, presente in alcuni "misteriosi" videogiochi (che, a dire il vero, non ho mai visto e forse è una cosa positiva) non capisco le vostre accuse. Se esiste, perché non dovremmo parlarne? Anche se è un aspetto molto limitato e comunque difficilmente riscontrabile, è pur sempre una realtà del mondo dei videogiochi. Riguardo alla violenza in sé stessa dei videogiochi vi rimando a tutti i precedenti dibattiti avvenuti, io non cambio opinione: la violenza c'è, non esageriamola, non sottovalutiamola, giochiamo e basta. Se vi piace Bubble Bobble o Splatter House sono problemi vostri: dimmi come ti diverti e ti dirò chi sei? Passo e chiudo.
PS
Preferisco i Queen (non ha niente a che fare con God Save The...) o Battiato all'heavy (vale anche per me, e aggiungici i Suprertramp e i Pink Floyd; NdDE). De gustibus.

VIDEO-VIOLENZA: DA CHE PARTE STATE?

Cara redazione di TGM,
vi prego di non offendervi per alcune opinioni, esclusivamente mie, che esprimerò in questa lettera. Secondo me, se si vuole affrontare un problema che divide "l'opinione pubblica" in due parti bisogna stare solo ed esclusivamente da una delle due. Forse, per correttezza voi, nel tentativo di risolvere il problema della "violenza digitale", avreste dovuto prendere le parti di una delle due frazioni (casomai fazioni, VFC) e non avreste dovuto coprirvi con un velo di ambiguità. Questo velo vi ha coperto anche nell'affrontare il problema del prezzo (? VFC), citato nelle lettere di altri lettori, che infatti avete rimandato ogni volta, mentre, forse, sarebbe stato meglio esporre le vostre opinioni.
PS: non prendete quello che scriverò tra poco come un intimidazione (con l'apostrofo, VFC), forse però sarebbe meglio che pubblicaste questa lettera perché sarebbe ancora più ambiguo e più vile nascondersi e sfuggire ai problemi. Vi prego di rispondermi adeguatamente.
Il vostro TOMMASO MOZZATI

Il mio compito è quello di mediare, cioè di pormi come intermediario fra i vari lettori. Fare cioè tutto quello che non fa Giuliano Ferrara nelle sue trasmissioni. Il fatto è che non si può distinguere buoni e cattivi in una discussione e mettersi contro l'altra fazione: un dibattito non è una battaglia in cui alcuni vincono e gli altri perdono. Essere categorici a priori è stupido e porta spesso ad incomprensioni. Un problema presenta diversi aspetti, spesso contrastanti fra loro, e bisogna analizzarli singolarmente senza pregiudizi. (E' più facile spezzare un atomo che un pregiudizio, A. Einstein) A proposito della violenza-digitale mi pareva che il mio atteggiamento fosse abbastanza chiaro: c'è, ma non è poi così grave, anche se non se non è ben chiaro se esistono effetti collaterali. Comunque prossimamente verrà pubblicata una PARENTESI SULLA VIOLENZA DIGITALE nella quale interverrano diversi redattori e avrete maggiori delucidazioni.

PORNOGRAFIA A SEDICI BIT: BOTTA E RISPOSTA

Egregia redazione di TGM,
sono un possessore di un Amiga 500 e vi scrivo perché nel TGM di novembre ho letto la lettera di Sirio a proposito dei videogiochi pornografici. Voglio esprimere le mie opinioni dicendo che i giochi porno, al contrario del sesso (slurp!) sono banali e volgari. D'altra parte una volta avendone visto uno li hai visti tutti e quindi finiscono per diventare noiosi nel loro genere. [...]
MATTEO MAGNANI

Cari Nicola Quattrini e Sirio, bisogna distinguere fra pornografia ed erotismo; il corpo femminile possiede un'armonia di proporzioni che manca al corpo maschile (soprattuto al mio; NdBDB), e la sua esibizione non è qualcosa di cui vergognarsi se è fatta con grazia (erotismo); un esempio ne è Sichuan II, il gioco da bar da tè citato simile a Shangai: prima di tutto le ragazze sono disegnate, il che toglie il 90% della volgarità che ne farebbe un prodotto pornografico; inoltre, se hai osservato il gioco ti sarai accorto che nessuna delle ragazze esibisce mai il pube, ed inoltre non assumono pose volgari. Senza contare la delicatezza del disegno che, sebbene un po' grossolano ed errato nelle proporzioni con le prime ragazze, diventa sempre più sottile e seducente col progredire del gioco (ma hai visto la biancheria intima della sesta ragazza? Dio, il nero mi fa impazzire!) (Ehm, VFC) Un esempio di pornografia può essere Hollywood Poker Pro che con la grafica digitalizzata, l'esposizione del pube, i grossi seni, lo sguardo vuoto delle modelle può offendere la morale di molti, anche se non è poi così volgare.
Personale: Nicola potresti inviarmi il Video Star di cui parli? Pagherò tutte le spese di spedizione [...] Grazie.
OLIOSO DIEGO

Per la serie, la POSTA DI PLAYBOY... Ehm, no, direi che siamo su TGM. Queste due lettere sono una risposta, dopo quella del mese scorso, al problema, se così si può chiamare, che Sirio e Nicola Quattrini avevano sollevato diversi mesi fa, cioè della pornografia computerizzata. Non cambio opinione: c'è, ma ha una scarsa rilevanza, per cui pubblicizziamola poco. Sbaglio?

MANZO ALLA WELLINGTON

Cari amici,
seguo TGM da sempre e devo dire che la rivista è molto valida. Tuttavia, benché le recensioni siano in generale di ottimo livello non concordo con quella (apparsa sul numero di ottobre, che mi è tornato per caso in mano) su Waterloo della PSS. L'ignoto estensore si la-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

menta che la visuale sia quella che avevano i comandanti dell'epoca e si domanda se un sistema ad icone accoppiato ad una visuale generale del campo di battaglia non sarebbe stato meglio. Lasciatemi dire che anche Napoleone e Wellington sarebbero stati d'accordo! L'idea di vedere i due capi alle prese con icone, zoom e mouse (o mice, se volete) è divertente ed originale. Il fatto è che i comandanti dell'epoca avevano una visuale limitatissima del campo di battaglia e dovevano letteralmente improvvisare al momento: stabilito un piano d'azione a livello generale, si regolavano a seconda delle notizie vere, false, sminuite, ingigantite che pervenivano loro nel bel mezzo di una battaglia, cosa che il programma ricrea fedelmente. Siamo abituati dai films a vedere Napoleone che dà l'ordine della carica a Ney che sta a quattro chilometri di distanza, e dieci secondi dopo quello si getta contro i quadrati inglesi. Nella realtà gli ordini venivano portati da giovani ufficiali: se arrivavano (mica i portaordini erano invulnerabili!), Ney, nel nostro caso, poteva caricare dopo mezz'ora dalla partenza della direttiva. Se non arrivavano o c'erano forti ritardi, Ney si regolava da solo, secondo il proprio metro di valutazione (e poteva succedere di tutto). La battaglia di Marengo fu vinta da Kellermann e Desaix (Napoleone ci fece una magra figura), quella di Waterloo fu più che altro persa per la cattiva qualità tattica (il coraggio fu fuori discussione) dei comandanti divisionali di Napoleone. Per quanto riguarda la visuale, nel gioco è stata anche prevista l'opzione (che consiglio vivamente) di escludere ogni visuale al di fuori di quella dei comandanti in capo. Provare per capire cosa vuol dire comandare 70.000 uomini in battaglia e dover dipendere solo da quel poco che vedi e dai rapporti e dalle decisioni estemporanee dei sottoposti (chi ti manda allegramente a dire:" La divisione di cavalleria che comandavo non esiste più, l'hano distrutta"? E' facile che ti mandi a dire:" Sto facendo una riflessiva ritirata di fronte a un nemico che avanza nel più completo disordine"). Tu ti regoli su di loro e stacchi il biglietto per S. Elena. Questo rende conto, per esempio, dell'attacco rovinoso della cavalleria di Ney deciso forse da lui (ancora adesso non si sa con precisione) o dell'inutile emorragia di forze per la presa di Hougoumont decisa da Girolamo, fratello di Napoleone (io l'avrei strozzato!). Quindi direi che le debolezze del programma sono la sua forza! Tutto questo per amore della puntualità: è il solito problema dei wargames di buon livello recensiti da persone valide, ma non wargamers essi stessi. In ogni caso è il migliore articolo italiano su Waterloo, il recensore ha letto il regolamento e ne ha parlato con obbiettività e correttezza: in altre parrocchie si recensisce sulla base della schermata. A Waterloo darei un 50% se giocato da un non esperto, ma un 90% se giocato da un aficionado.

DR. MASSIMO GALLUZZI

Innnazi tutto grazie per la lezione di storia: se avessimo professori così nelle scuole, probabilmente l'attenzione degli studenti nelle ore di storia sarebbe senz'altro maggiore. Passiamo poi a rispondere alla lettera: niente da dire, le sue osservazioni sono corrette e senza dubbio studiate. Il fatto è che in un certo senso si è risposto da solo: nei film, vediamo solo l'azione, i retroscena e la precisione storica vengono molto spesso lasciate da parte, proprio perché al pubblico interessano relativamente. Immaginate che noia ci sarebbe in una sala cinematografica nella mezz'ora che intercorre fra l'ordine di attaccare e l'attacco vero e proprio da parte di Ney: dieci secondi sono una cosa impossibile sul punto di vista del realismo tattico-militare, ma s'impongono in base alle esigenze del pubblico. Al gioco succede più o meno lo stesso, con le dovute proporzioni. Ci sono wargames che sacrificano l'azione per il realismo e risultano noiosi per il neofita ma molto gratificanti per l'aficionado, e viceversa altri "tutta azione" che in genere scontentano l'esperto, che snobba con disgusto le notevoli imprecisioni di tipo strategico. Waterloo è un ibrido, che punta maggiormente al realismo, e che quindi piace a chi ha una vera e propria arte ed esperienza nel giocare questo tipo di giochi: chiedere, però, accorgimenti che lo avrebbero reso più giocabile e quindi avvicinabile anche da una schiera maggiore di videogiocatori di wargames alle prime armi non è chiedere la luna.

QUANDO SI PASSO' DAI TRENI A CARBONE A QUELLI ELETTRICI

Caro TGM,
quali sono le ultime notizie nel mondo? (TGM telegiornale del mattino...) . Innanzitutto una parola a Francesco Mai di Bardelino: MBF ti ha risposto che in un adventure le risposte sono già programmate, ebbene anche il tuo cervello ha subito rimbambinite acuta: infatti giocando e rigiocando hai perso la fantasia, d'accordo tutto, ma scrivere la stessa identica lettera a due riviste (K e TGM) supera ogni limite... E questo era già successo anche per quella lettera sulla Grafo-psicologia (ZZAP! e K)... Meditate, gente, meditate! Ora un appunto su cui, penso tutti, saranno d'accordo con FFS, il fiore del male, che poi sarei io: su ZZAP! vi gasate di avere le pagelle e i commenti (ho visto anche Marco Auletta al SIM, e con quella faccia da s******o, mi scusino la parola — ma non sapevo come descriverlo con altri termini — non è che mi fidi troppo dei suoi commenti (leggasi: se lui dice che un gioco è brutto, è bello, e viceversa), mentre su TGM ci sono, hem, c'è solo il globale, e c'è un commento che rispecchia il gusto del singolo recensore, risultando così le recensioni soggettive e non oggettive. E ho notato che per voi sono più importanti la grafica e il sonoro del resto; invece per noi che spendiamo 25, 29, 39, 49, 59, 69 o 109 mila lire per un gioco tali voci passano in secondo piano per dare posto alla longevità, più importante persino nel globale, non sto a spiegarne i motivi. Navy Moves, in tutta l'Europa, è piaciuto solo al recensore, l'avevo comprato originale, ma per fortuna il negoziante, dopo che gli ho detto di provarlo (abbiamo vomitato entrambi) se l'è ripreso indietro dandomi ragione che fa schifo! Pagella di Navy Moves PRESENTAZIONE 85%, GRAFICA 83%, SONORO 54% (Ehi, ma l'hai sentita la colonna sonora? VFC) APPETTIBILITA' 77%, LONGEVITA' 38%, GLOBALE 45%. ORIGINAL E' IN. Ed ora per chi è ancora convinto che sono un ignorante, che so solo scrivere parolacce, che sono un testa di quiz, non ha tutti i torti, cioè no, scherzavo, ecco una poesia; prima devo dire quattro capperate perché ho solo quattro righe in questa pagina e voglio scrivere la poesia nell'altra, ora le righe sono tre, ora sono due

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

e sta diventando una, in quest'ultima vi dico che ho sempre sognato di poetare.
CANTO NOTTTURNO DI UN VIDEOGIOCATORE ERRANTE AL SECONDO LIVELLO DI DUNGEON MASTER.
1 CHE FAI, TU, LUNA IN CIELO,
DIMMI, CHE FAI,
2 SILENZIOSA LUNA?
3 SORGI LA SERA, E VAI,
4 CONTEMPLANDO I DESERTI,
INDI TI POSI,
5 ANCOR NON SEI PAGA
6 DI RIANDARE I SEMPITERNI CALLI?
7 ANCOR NON PRENDI A SCHIVO, ANCOR SEI VAGA
8 DI MIRAR QUESTE VALLI?
9 SOMIGLIA ALLA TUA VITA
10 LA VITA DEL PASTORE.
11 SORGE SUL PRIMO ALBORE,
12 MOVE LA GREGGIA OLTRE
PEL CAMPO, E VEDE
13 GREGGI, FONTANE ED ERBE,
14 POI STANCO SI RIPOSA IN SU LA SERA:
15 PASSAR LA NOTTE IN VERDE,
16 ALTRO MAI NON ISPERA.
17 DIMMI, O LUNA: A CHE VALE
18 AL PASTORE LA SUA VITA,
19 LA VOSTRA A VOI? DIMMI:
OVE TENDE
20 QUESTO VAGAR MIO BREVE,
21 IL TUO CORSO IMMORTALE?
(Ai lettori il diletto di scoprire le fonti e trovare, le , seppur piccole, ma essenziali variazioni, VFC di FFS)
SPIEGAZIONE
1- Che fai? Il vocativo qui si arricchisce di un nuovo significato attraverso la rapida e subito ripresa domanda. LUNA: probabilmente la rivista preferita dall'autore (ZZAP!, TGM o K)
4- DESERTI: cfr Populous. INDI TI POSI: arrivi sugli scaffali dell'edicola.
6- CALLI: provocati dal continuo uso del joystick e non [...]
8- VALLI: l'autore immaginava un videogame in cui il protagonista fosse un pastore.
9/10- Il pastore vede molte vacche e capre come il recensore vede molte schifezze di giochi.
12- MOVE... CAMPO: intendi: come il pastore porta la greggia nei migliori campi, così la rivista fa comprare ai lettori i migliori giochi (non sempre, però...)
13- GREGGI, FONTANE ED ERBE: è un paesaggio volutamente indeterminato né caratterizzato da aggettivi a sottolineare il ripetersi, giorno per giorno, di esperienze sempre uguali e monotoni.
14/15- Il videogiocatore spera di passare una notte intera attaccato al monitor, ma purtroppo questo si avvera poche volte.
18/20- DIMMI... IMMORTALE: qual'è la meta., il fine della mia breve vita, della tua eterna alternanza nelle edicole?
Vedo comunque che la concorrenza vi fa bene, e ti saluto, come sempre con un ciao!
FFS
PS
I COMMODORE MI HANNO ROTTO I COGLIONI. ORA HO ANCHE L'AMIGA, E I COMMODORE CONTINUANO A ROMPERMI I COGLIONI.
PPS
Faccio l'amore e gioco a Operation Wolf e simili.

Quando ho saputo che FFS dopo anni di silenzio è tornato alla carica, mi sono tornati in mente i Rolling Stones. Non so perché, probabilmente perché anch'essi, dopo mooolto tempo, hanno ricominciato un trionfale tour mondiale. E, a proposito degli stessi, leggevo che ottengono molto successo fra i giovanissimi che magari di loro non avevano neppure sentito parlare, perché oggi gli idoli e i miti si confondono fra passato e presente, e agli adolescenti non basta più il profeta di turno. Avverrà lo stesso per la Posta? Ah, dimenticavo, per chi non conosce FFS è meglio tracciarne un profilo. Polemico duro, duro, duro, fece la sua comparsa nei primi numeri di ZZAP! sventolando una bandiera 4 mt per 6 con la scritta SPECTRUM FOREVER. Recentemente, dopo una pausa di molti mesi è tornato su ZZAP! ed ora su TGM più polemico che mai. Chiusa parentesi, andiamo con le risposte. Il fatto che addirittura tu ti lamenti del fatto che su TGM non trovi le pagelle complete mi sconforta! Ma come, l' ho scritto anche il mese scorso, mi sapete spiegare che differenza c'è fra le due scritture: "bellissimo, lo giocherete per mesi!" e "Longevità 89%, lo giocherete per mesi!" ? E' la stessa identica cosa, anzi, più chiara nel primo caso, che, guarda caso, è quello che adottiamo noi; chissà perché avete bisogno di pagelle trimestrali o grafici a torte, istogrammi, rette e parabole varie per capire quanto valga PER VOI un gioco. Non esiste affermazione più sbagliata di "per voi contano solamente grafica e sonoro". Certo, occupano un ruolo di primissimo piano, ed è impossibile che non sia così, vorrei ben vedere, ma entrano in gioco milioni di fattori che decretano il successo o il fiasco di un gioco, come la longevità, appunto, il rapporto qualità/prezzo, il grado di difficoltà... Se per noi grafica e sonoro fossero state le cose più importanti a quest'ora non saremmo più in edicola da mesi. Medita, FFS, medita.
(Segue incensurabile messaggio di M.A., trattenuto a stento dal masticare la missiva di FFSS... ; NdDE):
*"Caro s******o di un FFS, ammiro molto la tua sincerità e ti ringrazio di tutto cuore (come dico sempre, grazie e altrettanto). Per quanto riguarda la storia dei commenti, ti assicuro che siamo tutti affidabili al 98% e la maggior parte delle volte interpretiamo il pensiero comune. Se poi canniamo... beh tutti i gusti sono gusti (come direbbe "Er Bittanti" de gustibus non est disputandum che vuol dire fatti i cavoli tuoi). Per quanto riguarda la mia faccia... beh, è l'unica che ho, ero estremamente stanco (giocare continuamente a Super Mario Bros II stanca — senza contare tutti quelli che tentavano di scipparsi le riviste) ed è senza dubbio meglio della tua. Gnè gnè gnè." (M.A.)*

EPILOGO

La Posta l'è bela, quando l'è varia... Direi che in questo numero, tagli a parte, ci sono diversi argomenti che spaziano in tutti i campi del videogioco, e che quindi propongono diversi spunti di dibattito. Ricordo ai lettori che l'indirizzo a cui scrivere è TGM POSTA - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO, per favore specificate sulla busta a quale rubrica scrivete (AJ'S TIPS, HARDWARE, ecc) onde ridurre i tempi di selezione. Grazie mille e arrivederci alla prossima mega Posta, sempre e solo su The Games Machine. Ciao da...

MBF

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER WONDER BOY

Impersona il biondissimo **"SUPER RAGAZZO DELLE MERAVIGLIE"** e sconfiggi il Drago MeKa per riportare la pace nel Regno di Wonderland!

Oggi Activision ti fa un regalo : versione C64 cassetta a lire 15000 e AMIGA a lire 18000!!!

AMIGA SOLO LIRE 18000

TO MONSTER LAND

IN MONSTER LAND

Disponibile per
C64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

LEADER

ACTIVISION

SEGA

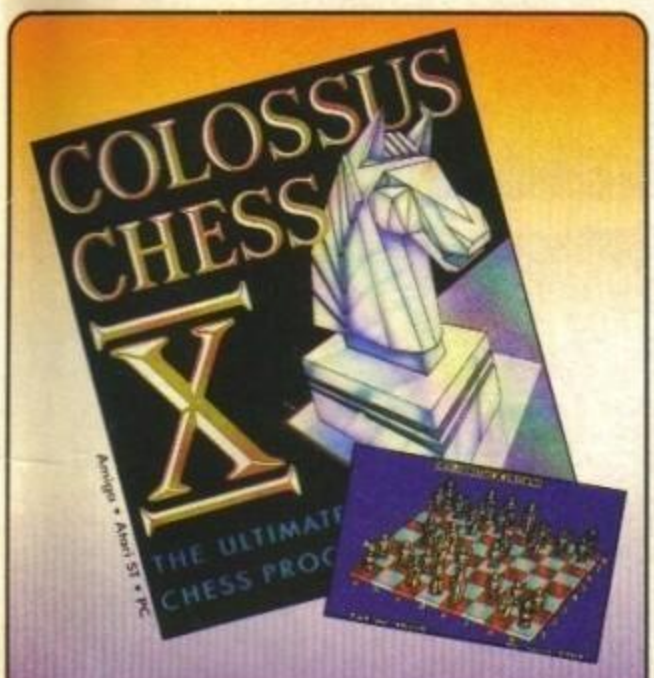
SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. © SEGA/Westone 1987, 1988.
Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/

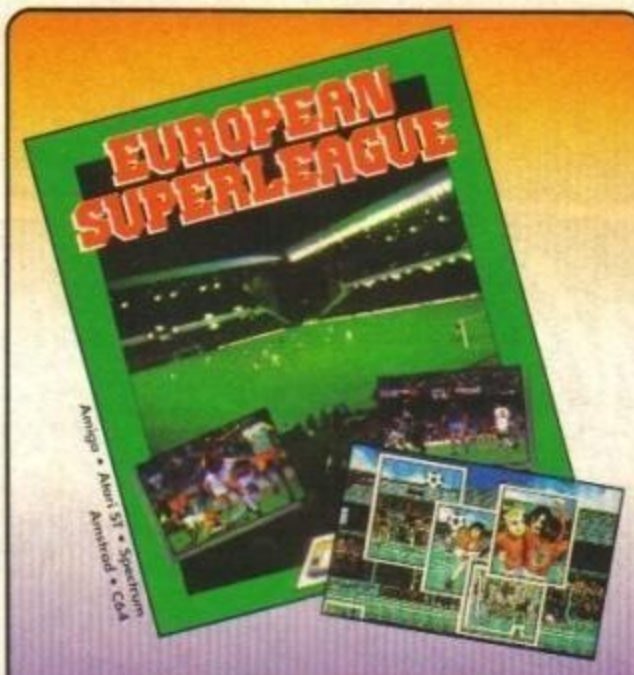
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

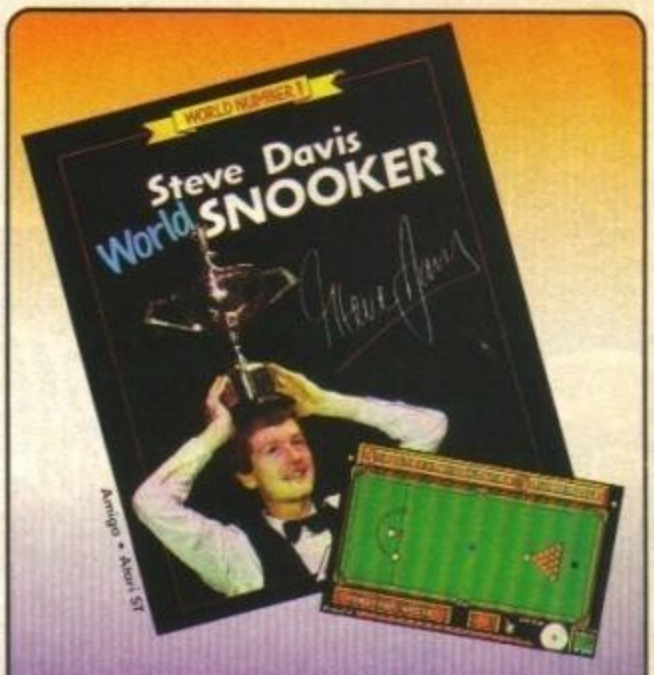
Classic Names CDS Classic Games



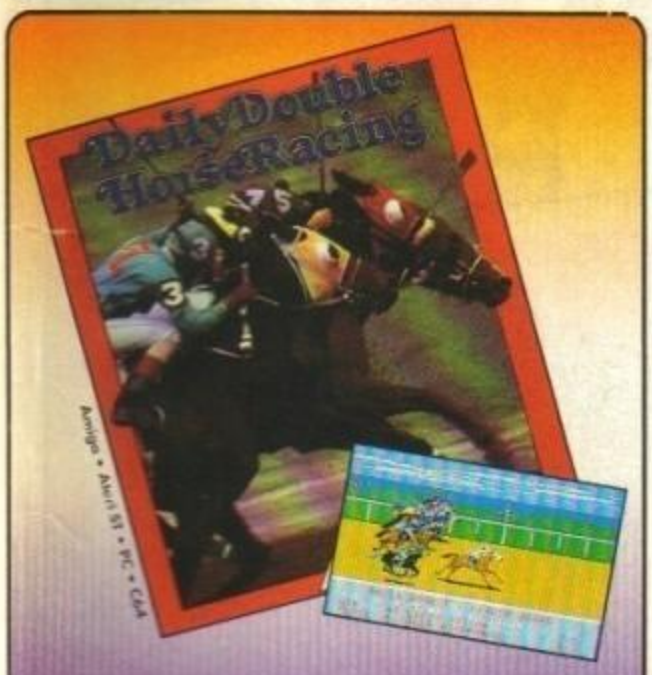
Il gioco di scacchi più nuovo. Infiniti livelli di gioco con sorprendente grafica 2D/3D.



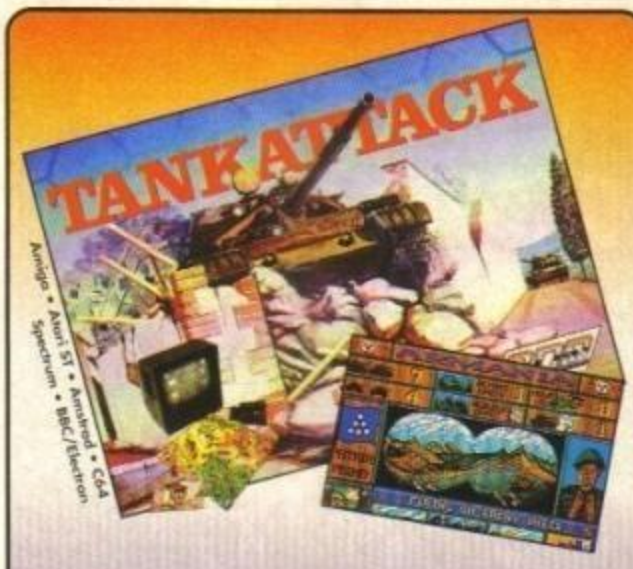
Nuovissimo: tutto in italiano. Innovativa simulazione role playing del gioco del calcio, programmata con originalissima giocabilità.



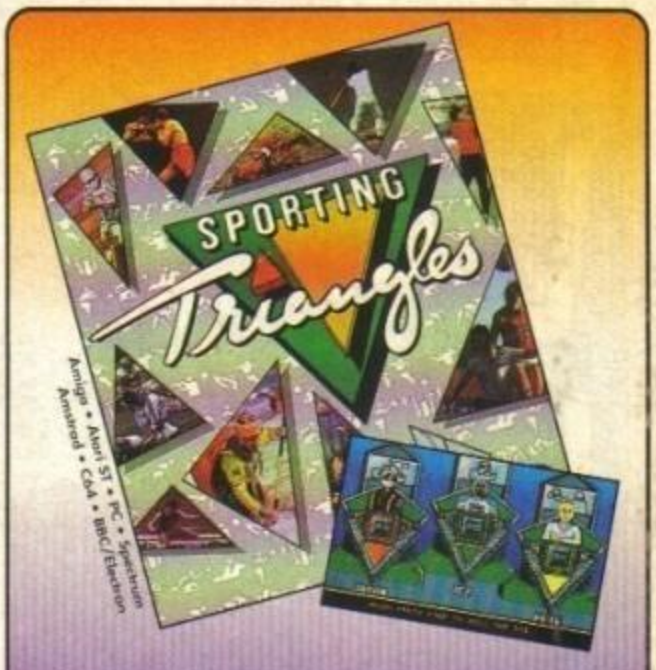
Non uno ma ben 5 giochi differenti attraverso 5 livelli di difficoltà.



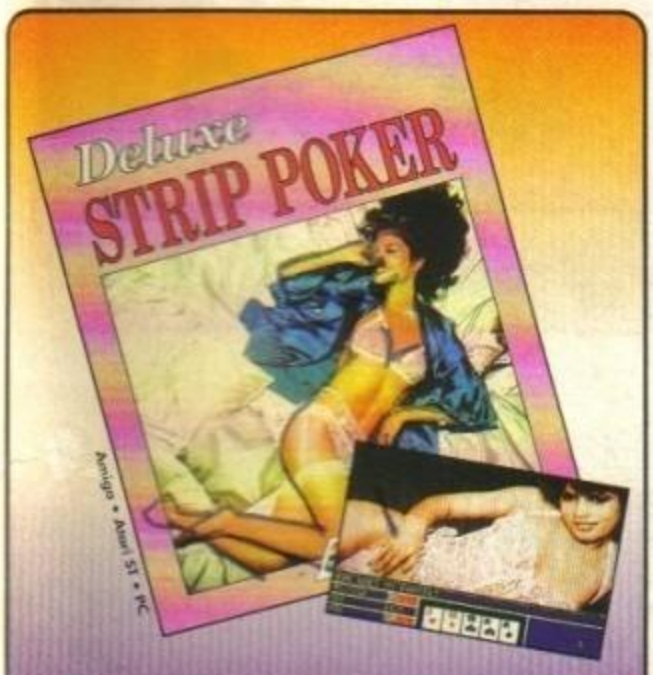
Un'eccitante giornata alle corse ai cavalli: 400 gare, 180 cavalli e 12 fantini. Procedi con le scommesse e goditi i risultati.



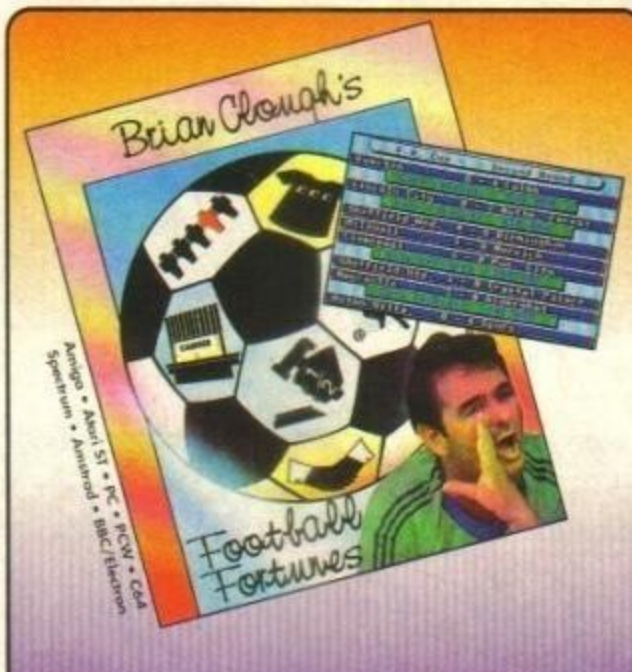
Una perfetta combinazione di videogioco e gioco da tavolo che ti offre l'opportunità di comandare una divisione armata. Programma e istruzioni in italiano.



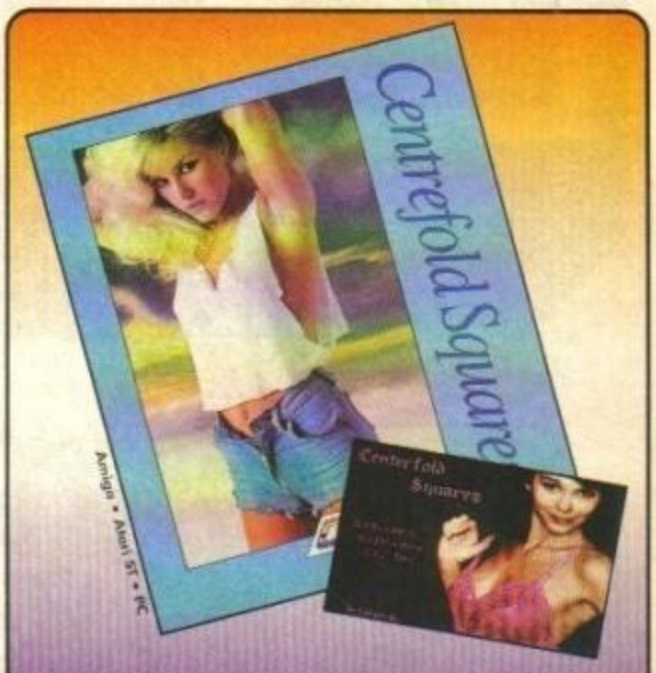
Oltre 2500 quiz sportivi che metteranno alla prova le tue conoscenze in campo sportivo.



Scegli una delle sensuali signorine che ti appariranno sullo schermo. Prevalendo sul computer riuscirai a spogliarla.



La tua mansione sarà quella di guidare la tua squadra di calcio verso orizzonti di gloria. Gioco per 2 o 5 giocatori.



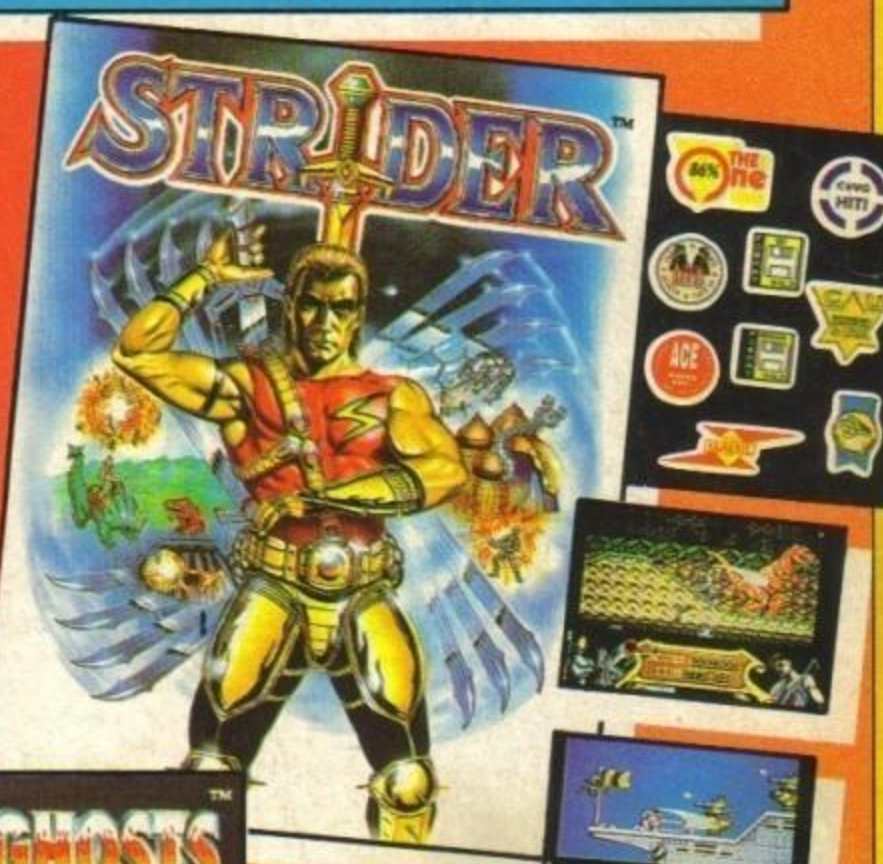
Una piacevole variante agli STRIP POKER.

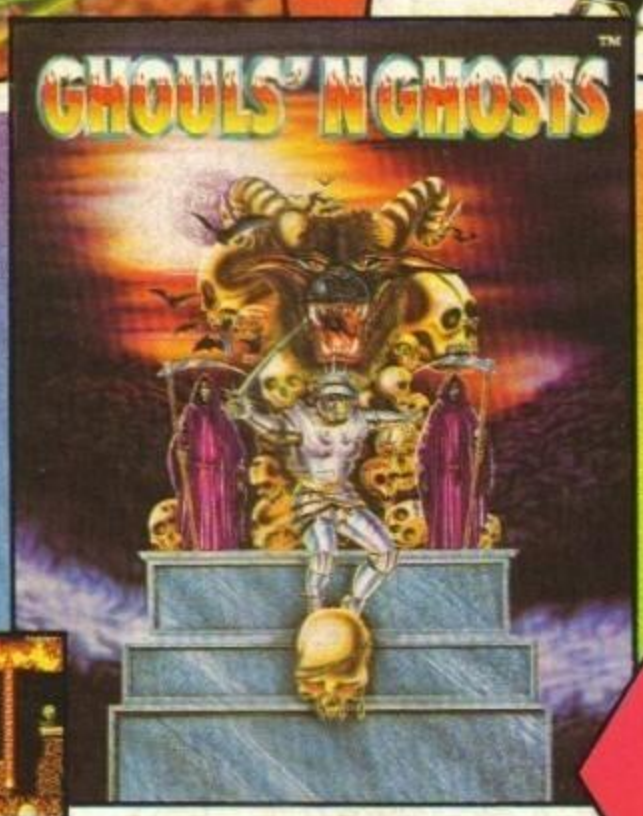
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESENTANDO CAPCOM™

La **Capcom** si è affermata come eroe indiscussa nel mercato delle conversioni Arcade producendo sempre prodotti di altissima qualità. Grazie all'azione furiosa e giocabilità mozzafiato che caratterizzano i suoi giochi, la Capcom soddisfa perfino i più esigenti affezionati di titoli arcade!!
A seguito del fantastico successo ottenuto con **"FORGOTTEN WORLDS"**, **"STRIDER"** E **"GHOULS 'N GHOSTS"** sono destinati ad emulare i superbi risultati del loro predecessore!!





AMIGA 25000

AMIGA 18000

AMIGA 18000

© 1989 CAPCOM CO. LTD. Manufactured under license from CAPCOM CO., LTD., JAPAN. FORGOTTEN WORLDS™, STRIDER™, GHOULS 'N GHOSTS™ and Capcom™ are trademarks of Capcom Co., Ltd.

CAPCOM™

GIGANTI NEI GIOCHI D'AZIONE PER HOME COMPUTER

SCREEN SHOTS FROM VARIOUS SYSTEMS

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B8 7AX. Tel: 021 625 3388.

U.S. GOLD®

Consolidando gli standards del passato, creando gli standards del futuro!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DON BLUTH'S

SPACE ACE®

La ReadySoft corona il successo di Don Bluth's Dragon's Lair® con la sua continuazione–Space Ace®–, l'avvincente avventura di Ace, l'eroe dello spazio che deve sconfiggere il perfido comandante Borf per liberare la sua bella Kimberley e per scongiurare la conquista del mondo da parte del maligno e della sua pericolosissima arma, il Raggio Infant, capace di riportare gli individui allo stato infantile! Indossa i panni di Space Ace® e dimostra di essere un valoroso guerriero poiché il destino della terra è nelle tue mani!

Disponibile per Amiga, PC, ST, C64 disco, Amstrad

Amiga®

Atari ST®

IBM®

Macintosh®

ReadySoft Inc.
30 Wertheim Ct#2
Richmond Hill, Ont
Canada L4B 1B9
Tel (416) 731-4175
Fax (416) 764-8867

Dragon's Lair, Space Ace and Bluth Group, Ltd. are registered trademarks owned by and used under license from Bluth Group Ltd., © 1989 Bluth Group Ltd.; Character Designs © 1983 Bluth Group; All rights reserved; Space Ace programming © 1989 ReadySoft Incorporated.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A GAME LIKE NO OTHER

C64 c. Lit. 15.000
C64 d. Lit. 15.000
ATARI ST Lit. 29.000
AMSTRAD Lit. 15.000
PC Lit. 29.000
AMIGA Lit. 18.000

LEADER

PER IL TUO AMIGA
LIRE 18000

U.S. GOLD®

MICHAEL JACKSON
MOONWALKER™

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/